BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

1) Proses Rancang Bangun Media *Board Games* PAPETRA

Media *Board Games* PAPETRA dikembangkan menggunakan model *Design and Development* tahap dua yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) *Identify the Problem* (Identifikasi masalah), (2) *Describe the Objectives* (Menjabarkan tujuan), (3) *Design and Develop the Product* (Merancang dan mengembangkan produk), (4) *Evaluate the Product* (Mengevaluasi produk), (5) *Revise the Product* (Merevisi produk), dan (6) *Disseminate and Implement the Product* (Menyebarkan dan mengimplementasikan produk). Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara dengan guru dan observasi di lapangan, yang menunjukkan perlunya media yang menarik dan kontekstual untuk mengajarkan permainan tradisional kepada siswa. Tujuan pengembangan media kemudian ditetapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan tradisional, mendukung proses belajar yang menyenangkan, serta menyediakan sarana pembelajaran kreatif di sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap perancangan dan pengembangan, peneliti merancang media secara visual dan substantif dalam tujuh tahap desain. Setelah itu, dilakukan evaluasi oleh tiga validator ahli untuk menilai kelayakan media. Hasil validasi menjadi dasar untuk revisi dan penyempurnaan produk. Tahap akhir berupa implementasi dilakukan melalui uji coba langsung kepada siswa kelas V SDN Lebakgede untuk mengetahui efektivitas media berdasarkan tanggapan peserta didik.

2) Kelayakan Media *Board Games* PAPETRA

Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga ahli untuk memastikan bahwa *Board Games* PAPETRA memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sesuai dan berkualitas. (a) Ahli materi menilai bahwa permainan ini telah memenuhi aspek kesesuaian dengan materi literasi budaya, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai

permainan tradisional. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 94,64% dengan kategori sangat layak, dan tidak ada revisi yang diperlukan. (b) Ahli media mengevaluasi aspek desain, tata letak, pemilihan warna, serta keterbacaan teks dalam permainan. Berdasarkan hasil validasi, media mendapatkan persentase 92,19%, dengan beberapa revisi pada desain visual agar lebih menarik bagi peserta didik. (c) Ahli bahasa menilai bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, media mendapatkan persentase 92,85%, dengan beberapa revisi pada desain visual agar lebih menarik bagi peserta didik.

3) Respon Pengguna Terhadap Media *Board Games* PAPETRA

Setelah melalui tahapan validasi dan revisi, media *Board Games* PAPETRA diuji coba kepada siswa kelas V SDN Lebakgede. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media ini. Mereka merasa lebih antusias dalam pembelajaran karena permainan ini tidak hanya memberikan informasi tentang permainan tradisional, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memahami nilai-nilai budaya melalui pengalaman bermain. Data hasil respon siswa menunjukkan bahwa sebagian besar merasa media ini menarik, mudah dimainkan, dan membantu mereka memahami materi lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *Board Games* PAPETRA dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar.

1.2 Implikasi

1. Implikasi terhadap Proses Rancang Bangun Media *Board Games* PAPETRA

Proses rancang bangun PAPETRA yang menggunakan model ADDIE menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis budaya

dengan perencanaan dan desain yang sistematis. Media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman konsep budaya.

2. Implikasi terhadap Kelayakan Media *Board Games* PAPETRA

Kelayakan media yang telah dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan permainan tradisional dan nilai-nilai budaya. Hal ini membuktikan bahwa media yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa mampu meningkatkan literasi budaya dan nilai Pancasila pada anak-anak usia sekolah dasar.

3. Implikasi terhadap Respon Pengguna Media *Board Games* PAPETRA

Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa PAPETRA mampu meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa terhadap budaya tradisional. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi sarana efektif untuk membangun rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa serta mendorong sikap menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan:

1. Bagi Guru: Disarankan agar guru dapat memanfaatkan *Board Games* PAPETRA sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan tema-tema terkait keragaman budaya. Guru juga perlu memberikan bimbingan selama permainan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengadaan media pembelajaran berbasis permainan seperti PAPETRA yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum.

3. Bagi Pengembang Media: Diharapkan pengembang media dapat terus melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan variasi permainan dan memperluas cakupan materi budaya lainnya.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan responden yang lebih luas atau menggunakan metode pembelajaran lain untuk memperkaya hasil penelitian.

Dengan adanya simpulan, implikasi, dan rekomendasi ini, diharapkan *Board Games* PAPETRA dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya siswa dan pelestarian budaya bangsa.