

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan tradisional pecle terhadap respons belajar anak di Kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan pengembangan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) materi mengenal keragaman pakaian adat budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan fungsi dari media permainan tradisional pecle (Kotak tangga) mencakup bentuk media dalam kotak tangga, warna media, gambar pakaian adat, dan kalimat motivasi pada media tersebut. Media permainan yang dikembangkan peneliti dilengkapi dengan keunikan pakaian adat dalam gambar sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengenal serta memahami materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Selain itu, media tersebut juga dilengkapi variasi warna yang berbeda dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengklasifikasikan pakaian adat berdasarkan asal daerahnya.
2. Kelayakan media permainan tradisional pecle (Kotak tangga) keragaman pakaian adat di Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD berasal dari hasil validasi ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons peserta didik yang menunjukkan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) ini berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli materi mencapai hasil Baik layak dipakai, ahli media cukup layak untuk dipakai.
3. Implementasi dari penggunaan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) keragaman pakaian adat di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV SD dilakukan pada satu SD tetapi dua rombongan belajar kelas IV yaitu SDN 2 Manangga. Secara keseluruhan dari implementasi yang dilakukan di SDN 2 Manangga bahwa peneliti menggunakan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) secara optimal dan menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sangat layak digunakan di

SD. Berdasarkan implementasi yang dilakukan bahwa penggunaan media permainan tradisional (Kotak Tangga) pakaian adat budaya dapat membantu peserta didik dalam mengenal dan memahami materi, membuat pembelajaran menjadi aktif, seru, serta menyenangkan.

5.2 Implikasi

Pada penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) materi tentang mengenal keragaman pakaian adat Indonesia dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SD dinyatakan layak serta memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Media permainan tradisional pecle yang dirancang peneliti dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran IPS materi mengenal keragaman pakaian adat dan juga media ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.
2. Media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) dirancang dengan semenarik mungkin dan semudah mungkin dengan warna yang berbeda. Tujuannya supaya peserta didik dapat tertarik, antusias mengikuti pembelajaran, dan mudah dalam mengklasifikasikan pakaian adat dari setiap daerahnya di Indonesia.
3. Media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) dapat digunakan secara praktis, dapat dibawa kemana-mana, mudah digenggam, aman dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional pecle (Kotak Tangga) dapat digunakan sebagai permainan edukatif yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengembangkan daya ingat peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) mengenal keragaman pakaian adat budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD yang telah dilakukan oleh peneliti memberikan beberapa saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang melakukan penelitian pengembangan dengan metode Eddie harus dapat mempersiapkan segala hal dengan matang karena proses penelitian ini memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Penggunaan media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) sebagai media pembelajaran pada materi mengenal keragaman pakaian adat budaya Indonesia akan berjalan dengan optimal dan memberikan hasil yang maksimal jika guru dapat menjelaskan langkah-langkah penggunaan media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) dengan baik dan menambahkan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran.
3. Media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) yang dirancang ini dapat dikembangkan kembali oleh guru, mahasiswa, maupun pihak lain dengan konten atau materi yang berbeda.
4. Diharapkan terdapat kelanjutan dari pengembangan media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) mengenal keragaman pakaian adat budaya di Indonesia mengenai pengaruh media permainan tradisional pecele (Kotak Tangga) ini terhadap respons belajar anak di Sekolah Dasar.