

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada bab 4, dapat disimpulkan umum bahwa pengembangan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas V B dengan pokok bahasan matematika dasar di SDN 135 Turangga Bandung. Dengan melihat hasil pendapat siswa yang telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky*. Melihat pada saat pelaksanaannya pun siswa merasa senang dan menjadi lebih tertarik dengan matematika.

Terdapat kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini berupa uraian sebagai berikut:

1. Melihat dari kondisi pembelajaran matematika yang siswanya cenderung merasa jenuh. Siswa di sekolah SDN 135 Turangga Bandung pun merasa jenuh dengan pembelajaran matematika. Walaupun disana menggunakan berbagai media pembelajaran pada umumnya tetapi masih belum membuat siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran yang cenderung jenuh. Guru yang mengajar sudah ditetapkan oleh pemerintah sehingga guru harus dapat berperan dengan sebagai mestinya. Pengalaman guru mengajar di sekolah menuntut guru mengajar dengan memanfaatkan pengalaman yang selama ini mereka dapatkan.
2. Disain *Media Games Edukasi Circle Lucky* yang digunakan sudah mencakup dari metode penelitian (D&D) disain dan pengembangan produk. Disain dan pengembangan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dengan mengawali identifikasi masalah sampai diakhiri dengan kesimpulan. Setiap tahapan dari disain dan pengembangan *Media Games Edukasi Circle Lucky* ini tentu memiliki proses yang dimana peneliti dituntut mengembangkan media yang menyeluruh. Supaya pengembangan media berjalan dengan lancar peneliti harus memiliki rancangan yang mendalam dan memenuhi tujuan pengembangan media.

3. Melihat dari tanggapan siswa kelas V B yang telah menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* pada sub materi matematika sederhana siswa tersebut merasa senang, mudah mengikuti pembelajaran, tertarik dengan materi/soal yang di tampilkan, dan kecocokan jika *Media Games Edukasi Circle Lucky* diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Jadi *Media Games Edukasi Circle Lucky* sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena mencangkup dari beberapa prinsip pembelajaran.
4. Melihat tanggapan dari guru di kelas V B *Media Games Edukasi Circle Lucky* ini sudah membuat siswa tertarik dengan pembelajaran matematika sederhana. Penggunaan tata letak yang membuat siswa fokus dalam pembelajaran, gambar yang digunakan sesuai dengan usia siswa, dan pemilihan warna yang digunakan warna yang cerah menambah ketertarikan siswa dalam belajar. Penggunaan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dapat diterapkan dalam pembelajaran tetapi tidak setiap saat digunakan karena siswa akan merasa bosan jika terus menerus menggunakan media tersebut. *Media Games Edukasi Circle Lucky* dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang selama ini terasa jenuh dan monoton, sehingga media ini dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung.

5.2.1. Implikasi

Melihat dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah di jelaskan sebelumnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau masukan kepada beberapa pihak untuk mengembangkan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dalam pembelajaran matematika sederhana ataupun pembelajaran yang lainnya. Maka dari itu, peneliti memberikan rekomendasi sebagai masukan dan pertimbangan bagi beberapa pihak, yaitu:

5.2.1. Pendidik/ guru

Penggunaan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dapat memberikan motivasi kepada pendidik dalam memanfaatkan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Selain itu, pendidik dapat menggunakan *Media Games Edukasi Circle Lucky* untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran

matematika. Disimpulkan bahwa penggunaan *Media Games Edukasi Circle Lucky* dapat dijadikan alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan ketertarikan siswa kepada matematika.

5.2.2. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan kelebihan lain yang sebelumnya peneliti rancang. Kelebihan tersebut berupa ketertarikan belajar sekaligus bermain yang diterapkan dalam *Media Games Edukasi Circle Lucky* sangat disukai oleh siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

5.2.3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut berupa menggunakan media berbasis elektronik seperti komputer ataupun berbasis *smartphone/ android*. Bukan hanya pembelajaran matematika sederhana dalam jenjang SD kelas V saja tetapi dapat diterapkan pada jenjang lain dan pembelajaran lain selain pembelajaran matematika sederhana saja.