

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancangan media pembelajaran *playmat* ludocard *math* dalam operasi hitung bilangan pecahan dapat disimpulkan, diantaranya:

1. Merancang media pembelajaran *playmat* ludocard menggunakan tahapan berdasarkan kerangka ADDIE. Tahapan kerangka ADDIE memiliki lima langkah, namun pada penelitian ini dibatasi menjadi tiga langkah karena terjadinya pandemik covid-19. Penelitian ini focus terhadap merancang produk berupa media pembelajaran *platmat* ludocard yang akan digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. Tahapan dalam merancang media pembelajaran *playmat* ludocard antara lain 1) tahap analisis (*analysis*), aspek yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis lingkungan belajar. 2) tahap perancangan (*design*), tahap ini dilakukan merencanakan sebuah produk yang akan dibuat dengan melakukan pengkajian materi dan pengkajian media pembelajaran. 3) tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini dilakukannya validasi oleh ahli media dan validator praktisi yaitu guru kelas V sekolah dasar.
2. Uji kelayakan yang didapatkan dari ahli media terhadap media pembelajaran *playmat* ludocard dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan materi pembelajaran operasi hitung penjumlahan bilangan pecahan penyebut berbeda. Dari ahli media mendapatkan presentase 90% termasuk pada kategori “sangat baik” dilihat dari aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Berdasarkan data dari validasi ahli media maka media pembelajaran *playmat* ludocard dapat diujicobakan di sekolah dasar.
3. Penilaian yang diberikan dari hasil validasi praktisi yaitu guru kelas V dilakukan pada dua sekolah yaitu SD Negeri Sukarasa Kecamatan Cileunyi dan SD Negeri Sindangkasih Kecamatan Purwakarta. Berdasarkan penilaian guru kelas V SD Negeri Sukarasa Kecamatan Cileunyi terhadap media pembelajaran

playmat ludocard mendapatkan presentase 97,5% termasuk pada kategori “sangat baik” dilihat dari aspek isi atau materi dan kualitas desain. Pada penilaian guru kelas V SD Negeri Sindangkasih Kecamatan Purwakarta terhadap media pembelajaran *playmat* ludocard mendapatkan presentase 97,5% termasuk pada kategori “sangat baik” dilihat dari aspek isi atau materi dan kualitas desain. Sehingga mendapat rata-rata dari validator praktisi yaitu 97,5% pada kategori “sangat baik”.

5.2 Implikasi

Adapun implikasi dari media pembelajaran *playmat* ludocard yang telah dihasilkan, antara lain:

1. Media pembelajaran *playmat* ludocard menjadi penambah variasi dalam media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
2. Media pembelajaran *playmat* ludocard mampu menjadi penyalur pesan dalam pembelajaran materi operasi hitung penjumlahan bilangan pecahan kepada peserta didik dengan penyampaian yang berbeda berupa permainan yang digunakan oleh peserta didik secara langsung agar proses pembelajaran menyenangkan dan materi mudah dipahami.
3. Media pembelajaran *playmat* ludocard mampu menarik antusias dan minat peserta didik untuk belajar menyelesaikan persoalan dalam materi operasi hitung penjumlahan bilangan pecahan, hal ini karena media pembelajaran *playmat* ludocard media yang berupa permainan sehingga peserta didik merasa bersaing dengan teman permainannya untuk mendapatkan kemenangan, disamping itu peserta didik juga sedang belajar dan melatih operasi hitung penjumlahan bilangan pecahan.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti berikan dan ditunjukkan kepada peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun kepada semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Kepada pihak-pihak seperti praktisi pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran berupa permainan sebagai salah satu alternatif alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar sambil bermain, hal tersebut lebih menekankan pada aktivitas belajar

yang diwarnai dengan kegiatan bermain agar belajar menjadi lebih menyenangkan.

2. Kepada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian merancang media pembelajaran berupa permainan, ada baiknya proses produksi gambar dan desain menggunakan variasi vektor-vektor yang lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu lebih mempertimbangkan penggunaan bahan-bahan dalam merancang media pembelajaran.
3. Kepada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dapat merancang media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran matematika dengan materi dari tingkatan kelas yang berbeda.
4. Kepada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya dapat melibatkan ahli media lebih dari satu dan ahli materi dalam melakukan penilaian atau validasi terhadap media pembelajaran yang dirancang.
5. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang matematika dan merancang media pembelajaran permainan dapat dijadikan sebagai salah satu *treatment* dalam upaya mengembangkan kemampuan, khususnya kemampuan operasi hitung bilangan pecahan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.