

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Penerapan Pembelajaran Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa.

Pertama, pada tahapan analisis data yang berupa temuan dokumen bahan ajar yang digunakan di tempat penelitian yang menggunakan pedoman analisis bahan ajar dengan sumber yang berasal dari penilaian bahan ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Bahan ajar yang telah dianalisis kemudian dilakukannya suatu rancangan pada bahan ajar baru.

Kedua, tahap mendesain atau merancang bahan ajar yang nantinya akan diterapkan pada proses penelitian, dimana terdapat tiga tahapan di dalamnya, yaitu tahap menyusun tujuan pembelajaran, tahap mendesain media pembelajaran menggunakan benda-benda sekitar, dan tahap mendesain kartu pintar. Tahapan ini kemudian akan dilanjutkan pada tahap pengembangan (*development*).

Ketiga, dalam tahapan pengembangan ini peneliti melakukan uji coba dari semua desain yang telah disusun oleh peneliti sebagai bahan uji coba lapangan. Tahapan pengembangan yang dilakukan meliputi pembuatan RPP, pengembangan media congklak, dan membuat lembar validasi.

Keempat, tahap implemtasi meliputi kegiatan dari proses pembelajaran di kelas, respon siswa, dan evaluasi hasil belajar. Pada bagian kegiatan ini peneliti melakukan proses uji coba ke lapangan menggunakan bahan ajar yang telah disusun sebelumnya.

Kelima, tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada model ADDIE. Di sini peneliti melakukan revisi dimana gambar bentuk bangun datar pada kertas HVS yang ditunjukkan untuk siswa terlalu kecil untuk digunakan di dalam kelas, sehingga siswa kesulitan dalam melihat gambar yang ditunjukkan. Dengan itu, gambar tersebut diperbesar agar memudahkan siswa untuk melihat.

Hasil penelitian dengan penggunaan model ADDIE yang telah dijabarkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa, penggunaan permainan tradisional congklak dan kartu pintar sebagai media pembelajaran matematika dalam materi bangun datar dengan penjabaran menggunakan model ADDIE dapat membuat bahan ajar lebih variatif dan komunikatif bagi para siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diikuti dengan media yang ada, seperti benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sehingga mengembangkan daya imajinasi siswa dengan mengetahui bentuk-bentuk menyerupai bentuk bangun datar atau penggunaan permainan congklak yang selain menambah semangat siswa dalam belajar juga patut melestarikan permainan tradisional yang ada.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut saran yang dapat diberikan oleh peneliti.

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran menggunakan permainan congklak dan kartu pintar ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Guru sebagai tenaga pendidik dapat mengaplikasikan permainan congklak dengan kartu pintar pada materi pelajaran matematika atau lainnya dengan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu pintar.

3. Bagi Peneliti Lain

Kiranya peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakan media audio visual agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan membuat media pembelajaran ini lebih bervariasi. Tambahan animasi dalam media diharapkan dapat membuat suasana pelajaran lebih menyenangkan.

