

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan pada BAB IV, dapat ditemukan simpulan sebagai berikut :

- 5.1.1 Proses perencanaan desain pengembangan permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan siswa, kemudian peneliti melanjutkan dengan melakukan pembuatan rancangan desain sketsa. Komponen permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila yang dibuat dalam bentuk *wireframe* yaitu sketsa alas permainan papan baik sampul maupun bagian isinya, kartu soal, kartu aksi, kartu bantuan, buku panduan, dan stiker pion.
- 5.1.2 Hasil desain pengembangan yang telah dibuat sketsa, kemudian di vektorkan dengan aplikasi *Canva* dan dijadikan media yang menarik secara visual. Adapun cara penggunaan dalam permainan papan ini yaitu permainan dilakukan secara berkelompok, tentukan urutan pemain dan mengambil pion yang tersedia, memulai permainan dengan memutar *spinning wheel*, dan ikuti permainan sesuai petunjuk yang terdapat pada alas permainan papan maupun kartu soal dan kartu aksi. Jika tidak bisa menjawab soal, maka silakan gunakan kartu bantuan yang tersedia.
- 5.1.3 Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran guru kelas V permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak. Media permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila digunakan pada siswa kelas V pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan, dengan materi ajar nilai-nilai Pancasila khususnya pada mata pelajaran PPKn untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan melalui media pembelajaran.

- 5.1.4 Pengembangan media permainan papan belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil penggunaan media permainan papan belajar nilai-nilai Pancasila ini layak digunakan oleh para guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup baik.

5.2 Rekomendasi

5.2.1 Rekomendasi Pemanfaatan Produk

- a. Bagi siswa media permainan papan belajar sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu meningkatkan hasil belajar dan juga untuk belajar secara kelompok mengenai nilai-nilai Pancasila, yang dapat melatih siswa dalam berinteraksi sesama teman, dll.
- b. Bagi guru kelas V media permainan papan belajar dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu penyampaian pesan kepada siswa terkait materi nilai-nilai Pancasila yang ada pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan. Selain itu, guru juga dapat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu dalam membuat desain untuk media pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya atau sesuai kebutuhan.

5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- 1) Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk dijadikan referensi alat pendukung proses pembelajaran di sekolah dan membantu dalam peningkatan kualitas sekolah.
 - b. Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.
- 2) Bagi Peneliti Lain
 - a. Media permainan papan belajar perlu pengembangan pada desain dan teknik untuk menambahkan kesan unik dan menarik bagi siswa dalam belajar.

- b. Media permainan papan belajar telah melalui beberapa tahapan penilaian hingga revisi untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang menarik dan praktis digunakan oleh siswa ketika proses pembelajaran. Namun, untuk mendapatkan kualitas permainan papan yang terbaik hendaknya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut.
- c. Media permainan papan belajar lebih baik dikembangkan dengan materi yang berbeda dan lebih luas lagi, tidak hanya pada mata pelajaran PPKn khususnya materi nilai-nilai Pancasila agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Ahdar Djamaluddin, W. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Ahmad Muzaqi, P. P. (2020). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pancasila Sebagai Ideologi Bangsa Melalui Metode Mind Mapping. *Issn 2716-0157*, 7-11.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu, Volume 1 Nomor 1*, 21-30.
- Anggraheni, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Aprianto, I. (2016). *Penerapan Model Experiential Learning Menggunakan Multimedia Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis Data*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Desy Nurhidayah, E. S. (2020). Pkn Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 10.
- FryscA Amanda Putri, D. A. (2021). Implementasi Pembelajaran PKN Sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7362-7368.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Pgsd FIP IKIP PGRI Madiun*, 16-40.

- Halimah, I. S. (2020). *Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ihsan, A. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragam Etnik Dan Budaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ina Magdalena, A. S. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.
- Indriani, M. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Active Learning Tipe Rodel Reversal Question Pada Siswa Kelas V Sdn Minomartini 6 Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karunia, K. R. (2017). *Boardgame Design For Educating Children Aged 9 Years Old And Older About Early Staged Investation*. Surabaya: Sepuluh Nopember Institute Of Technology.
- Kelvin Adriel Setiawan, T. A. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 Sd Menggunakan Mekanik Co-Operative Play. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 05, 226-239.
- Mahardika, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Kelas III SDN Purwantoro 2 Malang*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nadia Nurfaizah, A. M. (2021). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, `122-132.
- Nevi Septianti, R. A. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 7-17.

- Ningrum, C. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V Sdn Tugurejo 01 Kota Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nopa Indriani, D. L. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Ppkn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick. *Attadib Journal Of Elementary Education, Vol. 4 (1), Juni 2020*, 64-73.
- Noviyanto, V. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, Dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa Di Indonesia Muatan Ajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Monggot*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nunuk Suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurlaila, R. (2017). *Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Model Buzz Group Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Octavian, W. A. (2018). Urgensi Memahami Dan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Sebagai Sebuah Bangsa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, 5*, 123-128.
- Pradana, Y. (2021). Perancangan Board Game Pancasila. *Untirta Civic Education Journal, 6*, 77-93.
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iisd Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 68-76*.
- Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum Ppkn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 Sampai Dengan Merdeka Belajar 2020. *PKN Progresif, 15*, 63-82.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Riau: PT. Rajagrafindo Persada.

- Steffi Adam, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Cbis Journal, Volume 3 No 2, Issn 2337-8794, 3, 78-90.*
- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1 Nomor 2, 48-58.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018, 2, 2013-114.*
- Winarno. (2011, Juli). Muatan Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Civis, , Volume I, 42-70.*
- Yus, A. (Desember 2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah Visi P2tk Paudni, Vol. 8, No.2, 153-158.*