

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan temuan pada penelitian pengembangan media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda untuk siswa kelas V yang dilakukan di SDN 5 Singaparna, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Jarangnya penggunaan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di SDN 5 Singaparna, hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media untuk materi tersebut. Guru memilih tidak menggunakan media karena kesulitan dalam proses pembuatannya.
- 2) Rancangan media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar dimulai dari menyusun rancangan garis besar materi, kemudian membuat soal. Setelah itu, peneliti mulai memasuki tahapan perancangan media. Dalam perancangan media peneliti membuat komponen-komponen permainan yang meliputi papan permainan, kartu soal, kartu jawaban, kartu hukuman dan aturan permainan yang seluruh prosesnya menggunakan aplikasi canva. Setelah produk selesai, selanjutnya memvalidasi produk kepada ahli materi, ahli media dan guru sebagai ahli pedagogik untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan tahap revisi produk berdasarkan saran para ahli sehingga menghasilkan sebuah produk berupa permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.
- 3) Setelah produk divalidasi oleh para ahli dan hasilnya menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran selanjutnya produk diuji cobakan media kepada siswa kelas V SDN 5 Singaparna. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respon positif. Media yang digunakan menyenangkan dan membuat siswa semangat dalam belajar serta membantu mempermudah pemahaman siswa.

- 4) Produk akhir dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan yang dicetak menggunakan bahan banner berukuran 2,5 m × 2,5 m, kartu soal, kartu jawaban dan kartu hukuman yang dicetak menggunakan art paper berukuran 6×9 cm serta aturan permainan.

1.2 Implikasi

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda ini dapat dijadikan:

- 1) Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda secara menarik.
- 2) Sebagai alat bantu untuk penguatan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda secara menarik.
- 3) Sebagai permainan edukatif bagi siswa diluar pembelajaran

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian di lapangan, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut:

- 1) Mengingat pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dianggap sulit, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan salah satunya yaitu penggunaan media permainan ular tangga yang dimodifikasi sehingga dapat digunakan sebagai media permainan edukatif.
- 2) Mengingat hasil penelitian ini berupa produk yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, maka diharapkan guru dapat mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas yaitu untuk materi lain atau untuk mata pelajaran lain.

- 3) Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan produk ini masih belum optimal, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda dengan lebih baik lagi.