

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital ini mengikuti tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahapan pertama yang merupakan tahap *analysis*, peneliti telah melakukan *analysis* terhadap kebutuhan media pembelajaran digital di sekolah dasar, *analysis* kompetensi dan kurikulum yang menjadi tuntutan peserta didik, *analysis* materi keragaman budaya baik pada kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka dan melakukan *analysis* terhadap karakteristik peserta didik. Selanjutnya pada tahap kedua peneliti melakukan tahapan *design*, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan dalam bentuk pembuatan garis besar program media dan pemilihan item-item gambar untuk mengembangkan media pembelajaran yang didasarkan atas karakteristik peserta didik. Tahap ketiga adalah *development*, pada tahap ini peneliti mulai melakukan pengembangan media hingga menghasilkan *prototype* media pembelajaran permainan ular tangga digital dan video aturan bermain, setelah itu, peneliti melakukan uji kelayakan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Setelah mendapatkan penilaian dan media pembelajaran yang telah diciptakan dinyatakan layak untuk digunakan, pada tahap keempat peneliti melakukan *implementation* penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan dua subjek Sekolah Dasar yang memiliki karakteristik yang berbeda. Tahap terakhir yang dilakukan peneliti yaitu *evaluation*. Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian kembali terhadap proses yang telah dilakukan selama penelitian dari mulai tahap awal hingga tahap akhir dan menguraikan berdasarkan hasil pengembangan dari produk tersebut.

2. Setelah *prototype* media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan dari para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut media pembelajaran permainan ular tangga mendapatkan perolehan skor 83, 82% dari ahli media dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dengan indikator yang termuat meliputi aspek desain, kebergunaan dan keterbacaan, dari ahli materi, media pembelajaran permainan ular tangga mendapatkan persentase 82, 14% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dengan indikator termuat meliputi aspek kesesuaian materi IPS terkait keragaman budaya kesenian di Indonesia, sedangkan dari hasil uji kelayakan ahli bahasa, media pembelajaran permainan ular tangga digital mendapatkan persentase 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dengan indikator yang termuat meliputi kesesuaian tata bahasa yang digunakan. Berdasarkan perolehan hasil uji kelayakan dari beberapa ahli tersebut, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar sudah layak untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.
3. Setelah media pembelajaran mendapatkan validasi dan layak untuk digunakan, selanjutnya peneliti melakukan implementasi penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dengan subjek kelas IV pada dua sekolah dasar, diantaranya SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa. Berdasarkan proses implementasi yang telah peneliti lakukan, peneliti mendapatkan respon yang positif baik dari guru maupun peserta didik, hasil angket rata-rata dari respon guru memperoleh persentase 91, 66% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan indikator yang termuat meliputi aspek isi materi dan media, adapun hasil perolehan angket dari peserta didik memperoleh persentase 87, 41% dengan kategori “Sangat Layak” dengan indikator yang termuat meliputi aspek isi materi, media, dan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru juga

memberikan catatan positif diantaranya media pembelajaran ini membantu dalam proses pembelajaran, membuat siswa semangat dan senang saat belajar, membantu meningkatkan pengetahuan siswa terkait materi keragaman budaya kesenian di Indonesia, menambah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, serta mudah digunakan. Tanggapan peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini sangat positif, mereka merasa sangat senang, asik, jadi bisa bermain laptop, mengenal gambar-gambar alat musik tradisional, mengenal lagu-lagu dari berbagai daerah, mengenal tarian-tarian dari berbagai daerah, dan mereka ingin bermain kembali media pembelajaran permainan ular tangga ini. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan dengan karakteristik sekolah yang berbeda, dapat terlihat bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital dapat digunakan pada seluruh sekolah dasar dengan karakteristik sekolah yang bermacam-macam karena penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini sangat sederhana dan mudah digunakan, selain itu media pembelajaran permainan ular tangga inipun dapat menunjang pembelajaran baik pembelajaran yang dilaksanakan secara *offline* maupun *online*. Siswa sangat antusias saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dari kegiatan awal hingga pembelajaran berakhir. Dalam permainan ini, siswa dilatih untuk memiliki sikap jujur, gotong royong, dan disiplin terhadap aturan yang ada

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat implikasi terhadap penciptaan produk media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar ini. Implikasi tersebut berupa solusi untuk menambahkan variasi dalam pelaksanaan pembelajaran tepatnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital di era abad 21 ini. Media pembelajaran ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih mengekspresikan dirinya dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif karena peran siswa sebagai *student center* dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan ini, Oleh karena itu peneliti menyarankan beberapa rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital dalam materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar ini. diantaranya sebagai berikut.

1. Kepada para guru atau pendidik dan pengajar, untuk dapat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dapat membuat siswa aktif saat pembelajaran dan memberikan kesan bermakna dalam mengajarkan materi keragaman budaya di Indonesia.
2. Kepada para peneliti lainnya yang hendak melakukan penelitian berkaitan dengan konten IPS di SD terutama mengenai materi keragaman budaya di Indonesia, media permainan ular tangga ini dapat dijadikan acuan atau referensi dalam membuat media pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kepada pihak yang akan melakukan penelitian terkait media pembelajaran permainan ular tangga, peneliti merekomendasikan untuk dapat membuat media permainan ular tangga berbasis digital dengan lebih menarik lagi atau dapat membuat dalam bentuk aplikasinya. Perhatikan kembali saran-saran yang telah diberikan oleh para ahli dan respon guru.