

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.5 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan meliputi hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Desain awal pengembangan media *King ludo* materi keragaman suku bangsa di Jawa Barat melalui dua tahap yaitu perencanaan dan produksi. Tahap perencanaan, peneliti menganalisis berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media *King ludo* diantaranya yaitu analisis pengguna, analisis materi, analisa perangkat lunak, dan analisis kebutuhan bahan. Pada tahap produksi, dilakukan dengan mendesain media *King ludo*, proses produksi media *King ludo* mulai dari desain grafis dari media *King ludo* serta langkah-langkah pembuatan media *King ludo* sehingga menjadi produk jadi dan siap untuk divalidasi.
2. Peneliti terlebih dahulu melakukan validasi media *King ludo* kepada dua orang ahli yang berbeda yaitu ahli materi dan ahli media. Media *King ludo* memperoleh hasil validasi sebesar 98,3% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli materi dan memperoleh skor hasil validasi sebesar 100% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli media.
3. Hasil uji coba terbatas, di uji cobakan kepada 8 orang siswa kelas IV SD Negeri Kersamanah pada Desember 2022 dalam pembelajaran di kelas. Diperoleh skor hasil validasi sebesar 98,8% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli praktisi. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan partisipasi belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS.

5.6 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, media *King ludo* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar menarik partisipasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembuatan soal dapat berbentuk permainan seperti pasangkan atau lainnya dan guru dapat mengembangkan materi-materi lain dalam pembelajaran IPS mengenai Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Provinsi Lainnya.
2. Bagi siswa, media *King ludo* untuk menarik keikutsertaan belajar dan melatih sikap bersosialisasi siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat mengembangkan lebih luas dan mendalam supaya media *King ludo* ini dapat lebih menarik. Menjelaskan lebih detail terkait keterbacaan intruksi pada papan king ludo sehingga media dapat digunakan secara mandiri oleh pengguna, Serta pemilihan bahan bisa dikembangkan lebih lanjut supaya lebih praktis dalam penggunaan serta biaya yang digunakan.