

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai hasil penelitian berupa media pembelajaran permainan putar dadu yang dilakukan pada kelas V sekolah dasar menggunakan model *ADDIE* yang dimodifikasi oleh (Sugiyono, 2015) yang meliputi 5 tahapan yaitu 1) Analisis (*analysis*), 2) Desain (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5) Evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan produk media pembelajaran permainan putar yang sesuai dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa. Memperoleh skor rata-rata dari ahli media 64,8%, ahli bahasa 75%, ahli materi 97%, dan uji coba dilakukan di 3 sekolah yaitu SD Negeri Dondong 01, SD Negeri Tritih Kulon 07, dan SD Negeri Ciwuni 01, memperoleh hasil penelitian kelayakan produk pada guru pada uji coba skala kecil 93,75%, guru pada uji coba skala besar 95%, peserta didik pada uji coba skala kecil 90,8%, dan siswa pada uji coba skala besar 94,5% dengan diukur menggunakan skala kelayakan mendapatkan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan tabel 4.19 diperoleh hasil perhitungan uji-T menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 *tailed* mempunyai < nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas control dan kelas eksperimen sehingga media dikatakan efektif.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah tempat penelitian akan dilakukan agar proses penelitian dapat berjalan tanpa insiden sesuai dengan rencana
2. Sebaiknya semua informasi tombol disajikan dengan gambar tampilan tombol sebenarnya pada media guna mendorong peneliti yang akan melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan lempar dadu agar lebih memperhatikan menu yang ada di dalam buku petunjuk. Untuk memudahkan guru dan pessenger didik dalam menggunakan media tersebut, dadu sebaiknya ditampilkan dalam bentuk slide dengan kotak mainan dadu dan keterangan tertulis pada dadu tersebut.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran permainan putar dadu pada tema 5 ekosistem muatan pembelajaran IPS untuk kelas V sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran permainan putar dadu untuk kelas V sekolah dasar yang dikembangkan hanya terbatas pada muatan pembelajaran IPS.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas untuk KD yang sesuai dengan materi pada muatan pembelajaran IPS yaitu KD 3.1 dan 4.1 pada kurikulum 2013
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti hanya terbatas untuk sekolah dasar yang memiliki fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran animasi seperti computer atau laptop, proyektor dan alat pendukung lainnya.