

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan tahap uji coba media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas III di MIS Sindangraja:

1. Pengembangan media permainan ludo dalam melakukan pengembangannya terlebih dahulu melihat potensi masalah dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III di MIS Sindangraja. Setelah ditemukan masalah lalu melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan analisis media sejenis. Langkah selanjutnya yaitu membuat *story board* dengan menggunakan *adobe photoshop* dan didukung dengan perangkat lunak lainnya yaitu *microsoftword* untuk merangkum serta menyusun materi.
2. Pengembangan media permainan ludo layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian presentase rata-rata 4,5 dalam kategori sangat baik dan 4.1 dalam kategori baik.
3. Hasil uji coba yang dilakukan yaitu sebanyak 3 kali yaitu uji coba satu-satu dengan siswa sebanyak 4 orang, uji coba kelompok kecil dengan siswa sebanyak 8 orang, dan uji kelompok besar dengan siswa sebanyak 16 orang. Dan diperoleh nilai pretest 72,5 dan posttest 85. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, penulis memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Lembaga

Seperti yang sudah dijelaskan, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya di SD. Untuk itu perlu di perhatikan lagi agar tujuan yang diharapkan tercapai.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data, mengkaji lebih banyak sumber dan referensi agar hasil dari skripsi tersebut lebih baik.

