BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini bisa diambil kesimpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA dikembangkan dengan menggunakan model Brog and Gall yang kemudian disederhanakan menjadi 5 tahapan, hal ini menyesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian. Penelitian ini terbatas pada tahapan akhir yaitu uji validasi dan uji coba produk.. Pada tahapan pertama yaitu mencari data informasi dilapangan untuk mendapatka sebuah data yang akan mendukung proses pengembangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah Desain, dengan melakukan penyusunan kuesioner ahli media, memilih media kemudian dirancangm. Tahap selanjutnya adalah pengembangan media dengan menggunakan produk permainan tradisional engklek, dan tahap trakhir adalah pada tahap Uji coba yang dilakukan di SDN Ampel Kota Serang. Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan skor akhir yang di peroleh adalah 3,54 yakni berada dalam kategori “baik”. Sedangkan validasi kedua yang dilakukan oleh ahli

materi dengan skor akhir yang diberoleh adalah 4,8 yang berada dalam kategori “sangat baik”. Validasi ketiga dilakukan oleh guru kelas V yang memperoleh skor akhir 4,4 atau berada dalam kategori “sangat baik”.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang digunakan pada pembelajaran IPA dilakukan dengan uji coba produk secara langsung dengan sempel yang berjumlah 20 siswa padaSDN Ampel. Kelayakan produk ini digunakan dengan cara berkelompok dengan aturan main yang telah dibuat peneliti pada buku panduan pengembangan permainan tradisional engklek. Penggunakan permainan tradisional engklek ini dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung, kemudian di test dengan menggunakan soal post test. Dari hasil penelitian uji coba produk, nilai akhir post-test setelah menggunakan produk pengembangan permainan tradisional engklek mendapatkan skor rata-rata 79.00 (baik) atau dalam hasil persentase yaitu 80%. Hasil analisis data menggunakan Uji N-*Gain* dengan rata-rata nilai akhir mencapai 0,45 dengan masing masih kategori jawaban siswa mengalami kenaikan. Sehingga media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat berikan sebuah saran sebagai berikut:

1. Media pengembangan berbasis permainan tradisional engklek diharapkan mampu dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih optimal dan efektif sehingga dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA disekolah dasar.
2. Hasil produk yang telah dikembangkan diharapkan akan memberi manfaat khusunya kepada guru sebagai sarana pendidikan dan fasilitator yang kemudian akan memperluas materi dan pembelajaran yang lainnya.
3. Perlunya evaluasi yang beragam terhadap produk pengembangan permainan tradisional engklek serta kartu pertanyaan yang akan membantu sebagai mediator kelancaran pembelajaran dengan menggunakan permaianan engklek.
4. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap produk permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA serta dapat digunakan dalam pembelajaran yang lainnya di SD.