

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Board Game Smart Division* Berbasis kebudayaan Indonesia pada materi pembagian bersusun kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta dinyatakan sangat valid dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu alat bantu pada pembelajaran matematika. Kesimpulan yang dapat berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan uraian lebih detail yakni :

- a. Penelitian media *Board Game Smart Division* berbasis kuliner Indonesia terbukti sangat dibutuhkan di SDN Rawa Buaya 03 Pagi berdasarkan hasil studi pendahuluan yaitu wawancara guru dan siswa serta observasi di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Pagi Jakarta yang menyatakan bahwa di sekolah tersebut guru masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru dan tidak ada media pembelajaran konkret atau nyata fisik medianya seperti media yang dapat dipegang dan digengam contohnya *board game*.
- b. Proses pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE terdiri dari (1) Analisis, (2) Desain yaitu merancang sketsa awal media, (3) Pengembangan atau development, (4) Penerapan media yang sudah di validasi oleh para validator, terakhir (5) evaluasi yaitu penilaian. Pada tahap implementasi ini berisi kegiatan menguji coba media pembelajaran *board game smart division* berbasis kebudayaan Indonesia pada pelajaran matematika di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta Barat. Uji Coba dilaksanakan sebanyak 3 kali yaitu (a) Uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 6 orang siswa. uji coba kelompok kecil telah dilaksanakan peneliti bersama siswa pada 17 Desember 2024. (b) Uji coba kelompok terbatas diikuti oleh 12 orang siswa. Uji coba kelompok terbatas telah dilaksanakan pada 18 Desember 2024. (c) Uji coba lapangan yaitu kelompok besar yang diikuti oleh 30 orang siswa atau seluruh siswa kelas IV-B. Uji coba lapangan telah dilaksanakan pada 19 Desember 2024.
- c. Pengembang media *board game smart division* mampu menarik minat belajar siswa dan mewujudkan pengalaman pembelajaran yang interaktif

terbukti dari hasil data validasi siswa, ahli materi, media dan bahasa. Hasil penelitian memperoleh data skor validasi dari ahli media 80, materi 96 skor, bahasa 92 skor. Menandakan media *board game* telah valid. Uji coba media pada siswa melalui uji coba kelompok kecil, terbatas dan lapangan yang menghasilkan respon siswa "sangat baik". Evaluasi hasil belajar siswa dengan pre-test dan post-test menunjukkan kenaikan hasil belajar rata-rata nilai pre-test dari 59,3 dan post-test 89. Jika dipersentase peningkatan pre dan posttest yakni naik 30%. Hasil nilai N-GAIN Kelompok besar nilai rata-ratanya yakni N-GAIN 0,662. Dengan berdasarkan data, media *board game smart division* terbukti valid, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta, mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik minat belajar siswa.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran *Board Game Smart Division* materi operasi hitung pembagian bersusun telah layak dan efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya matematika sehingga dapat menjadi referensi inovasi membuat media selanjutnya bagi guru.

b. Bagi Sekolah

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Board Game Smart Division* berbasis kebudayaan Indonesia sebagai salah satu cara yang menyenangkan untuk menarik perhatian dan minat belajar matematika pada para siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya produk dapat dikembangkan dengan konsep, desain dan materi yang berbeda sesuai permasalahan pembelajaran pada siswa.