

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidalitan atau kelayakan media ludo di tentukan oleh penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi memberikan skor 47 dengan presentase 94% masuk kategori “sangat layak”. Penilaian dari ahli media memberikan skor 46 dengan presentase 92% masuk kategori “sangat layak”
2. Tingkat kepraktisan media ludo ditentukan oleh tenaga pendidik (guru) kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita. Penilaian oleh guru kelas memberikan skor 59 dengan presentase 90, 76% masuk kategori “sangat layak”.
3. Tingkat keefektifan media ludo ditentukan oleh hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media mengalami peningkatan dari 58, 93 menjadi 88,15. Hasil uji *N-Gain* Score 0,71 dengan persentase 71,33 dengan kriteria efektif yang berarti penggunaan media ludo dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran tematik.
- b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga tujuan dan hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar sehingga hasil belajar dapat tercapai.
- b. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang disampaikan sehingga mengoptimalkan peran sebagai fasilitator dan hasil belajar dapat tercapai.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah sebaiknya lebih menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Pihak sekolah juga sebaiknya memberi semangat kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar tercapai.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan menjadi lebih inovatif dan dapat menarik lebih perhatian siswa dalam belajar.