

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Media Lapangan Kartesius Berbasis Permainan Gobak Sodor untuk Materi Titik Koordinat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 107400 Bandar Khalipah, yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Kelayakan Media Lapangan Kartesius Berbasis Permainan Gobak Sodor diperoleh melalui validasi oleh ahli media, menghasilkan skor akhir 93% dengan kriteria sangat layak. Validasi ahli materi menghasilkan skor akhir 88,3% yang juga diklasifikasikan sebagai sangat layak, validasi ahli soal mencapai skor akhir 83%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dan Praktikalitas media lapangan karteius berbasis permainan Gobak Sodor diperoleh melalui validasi ahli praktisi. Hasil validasi oleh ahli praktisi memperoleh presentase penilaian sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis.
2. Efektivitas penggunaan media lapangan kartesius berbasis permainan Gobak Sodor diukur dengan metode uji N-Gain berdasarkan hasil evaluasi siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah. Evaluasi ini menggunakan pendekatan konvensional dengan mengadakan tes sebelumnya (*pre-test*) dan tes setelahnya (*post-test*) dalam uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh dari uji N-Gain adalah 66,43%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai N-Gain berada dalam kategori 56-75 dengan tingkat signifikansi lebih dari 76. Dengan demikian tercapai realisasi adanya efektivitas penggunaan media lapangan kartesius berbasis

permainan Gobak Sodor dalam pembelajaran matematika pada materi titik koordinat di SDN 107400 Bandar Khalipah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Pembelajaran dengan menggunakan media lapangan kartesius berbasis permainan Gobak Sodor bisa dikembangkan oleh pengajar untuk materi titik koordinat atau pelajaran lainnya. Pendidik perlu lebih kreatif dalam menggunakan alat evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar dalam proses pembelajaran khususnya saat kegiatan evaluasi, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikutinya.

2. Bagi Sekolah

Media permainan Gobak Sodor yang menggunakan sistem koordinat kartesius bisa digunakan sebagai dasar dalam membuat alat penilaian, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan nilai lokal dan permainan tradisional.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperhatikan variasi desain lapangan seperti skala koordinat yang lebih rinci, penggunaan warna yang lebih menarik serta integrasi permainan yang lebih sistematis agar dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih optimal.