

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan serta pembahasan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran ludo *word game* untuk meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* terdiri dari 7 langkah yaitu menyajikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan di peelajari, mempersiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan untuk berjalannya permainan ludo *word game*, Menjelaskan isi dari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ludo *word game*. mengelompokan peserta didik kedalam empat kelompok secara heterogen, mengamati proses pembelajaran supaya terlaksananya pembelajaran yang kondusif, mengevaluasi setiap pembelajaran yang di sampaikan kepada peserta didik, meminta setiap kelompok menyusun atau merangkum tentang materi yang sudah disiapkan pada kartu berwarna, penyampaian materi di akhir pembelajaran dimulai dengan meminta perwakilan setiap kelompok. Penggunaan media pembelajaran ludo *word game* dalam pembelajaran IPS telah dilakukan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 66% kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan persentase 83% dengan kategori baik. Pada siklus ke I setiap aspek telah terlaksana dengan baik, namun terdapat berbagai temuan yaitu ketika proses pembagian kelompok, guru mengalami sedikit kendala yaitu ada beberapa peserta didik yang tidak mau pisah dengan teman sebangkunya, sehingga banyak memakan waktu sedikit lama dalam hal pembentukan kelompoknya. Tindakan yang dilakukan guru ketika itu ialah bersikap tegas dan memberikan pengarahan secara lembut kepada peserta didik tersebut.

2. Pelaksanaan proses pembelajaran aktivitas peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* terdiri dari 7 langkah yaitu menyajikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan di peelajari, mempersiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan untuk berjalannya permainan ludo *word game*, Menjelaskan isi dari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ludo *word game*. mengelompokan peserta didik kedalam empat kelompok secara heterogen, mengamati proses pembelajaran supaya terlaksananya pembelajaran yang kondusif, mengevaluasi setiap pembelajaran yang di sampaikan kepada peserta didik, meminta setiap kelompok menyusun atau merangkum tentang materi yang sudah disiapkan pada kartu berwarna, penyampaian materi di akhir pembelajaran dimulai dengan meminta perwakilan setiap kelompok. Penggunaan media pembelajaran ludo *word game* dalam pembelajaran IPS telah dilakukan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 67% kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan persentase 76% dengan kategori baik. Pada siklus ke I setiap aspek telah terlaksana dengan baik, namun terdapat berbagai temuan yaitu ketika proses pembagian kelompok, ada beberapa peserta didik yang tidak mau pisah dengan teman sebangkunya, sehingga banyak memakan waktu sedikit lama dalam hal pembentukan kelompoknya.
3. Pemahaman Konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *ludo word game* meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes soal pada indikator menjelaskan pada *pretest* mencapai 65%, siklus I 81%, siklus II mencapai 94%. Indikator mencontohkan pada *pretest* mencapai 69%, siklus I 84%, siklus II mencapai 88%. Indikator mengklasifikasikan pada *pretest* mencapai 50%, siklus I 73%, siklus II mencapai 85%. Indikator menafsirkan pada *pretest* mencapai 33%, siklus I 56%, siklus II mencapai 82%. Indikator membandingkan pada *pretest* mencapai 60%, siklus I 69%, siklus II mencapai 83%. Indikator menyimpulkan pada *pretest* mencapai 63%, siklus I 65%, siklus II mencapai 85%. Indikator merangkum pada *pretest* mencapai 58%, siklus I 67%, siklus II mencapai 83%. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran tes

berupa soal menunjukkan bahwa peningkatan Pemahaman Konsep peserta didik meningkat dari *pretest* hingga siklus II,. Hasil tes pada *pretest* mencapai rata-rata 57%, siklus I mencapai 71% dengan kategori baik dan siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Hal ini pun selaras dengan hasil observasi peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 71% dan siklus II 86% atau mengalami peningkatan sebesar 15%.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan implikasi dari hasil penelitian, berikut ini dikemukakan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik di sekolah dasar, khususnya dalam menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran ludo *word game*:

1. Penerapan media pembelajaran ludo *word game* menunjukkan dampak yang baik terhadap Pemahaman Konsep peserta didik. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran ludo *word game*.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* membutuhkan pengelolaan waktu yang tepat serta perencanaan yang matang, untuk itu pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mempersiapkan perencanaan sebaik mungkin agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
3. Media pembelajaran ludo *word game* dapat melatih Pemahaman Konsep peserta didik di dalam kelas, baik itu dalam meningkatkan Pemahaman Konsep antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.