

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan serta analisis data yang dilakukan terhadap penggunaan media *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya pada materi unsur bangun datar di kelas III SDN Sugihwaras 1, dapat ditarik beberapa simpulan utama sebagai berikut:

1. Melalui penerapan langkah-langkah prosedural model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi peneliti sukses merancang media pembelajaran *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya serta integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT). Produk akhir yang disusun meliputi serangkaian komponen permainan seperti papan permainan, pion, dadu, serta perangkat pendukung lainnya yakni kartu pertanyaan, kartu bom, dan kartu jawaban. Selain itu, tersedia pula panduan penggunaan serta perangkat pembelajaran komprehensif yang telah diformulasikan khusus untuk memenuhi standar kebutuhan belajar siswa kelas III sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang disusun telah teruji validitasnya melalui rangkaian penilaian oleh tim validator ahli. Tingkat kelayakan yang diperoleh mencakup angka 92,63% dari validator media, 85,33% dari validator materi, serta capaian sempurna 100% dari validator bahasa. Perolehan skor tersebut mengonfirmasi bahwa seluruh komponen media, mulai dari aspek visual, substansi konten, strategi penyajian, hingga

penggunaan bahasa, telah memenuhi standar kelayakan yang memadai untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar matematika.

3. Efektivitas *Board Game Jumanji* berbasis keberagaman budaya yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu mendongkrak capaian akademik siswa. Hal ini terlihat jelas dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan signifikan, yakni dari rata-rata 64,93 menjadi 95,20, dengan total selisih peningkatan sebesar 30,27 poin. Lonjakan nilai yang impresif ini menjadi bukti konkret bahwa inovasi media yang dikembangkan berhasil memfasilitasi penguasaan materi secara lebih mendalam bagi para peserta didik terkait materi unsur-unsur bangun datar dengan lebih baik melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antar peserta didik.

B. Keterbatasan Produk

Meskipun media *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) telah teruji validitas serta efektivitasnya dalam pembelajaran matematika, produk inovatif ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Beberapa aspek dari media tersebut masih menyisakan ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar fungsinya menjadi lebih optimal.

1. Cakupan materi dalam media pembelajaran ini masih terbatas pada topik unsur-unsur bangun datar dan dirancang secara spesifik untuk jenjang kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, efektivitas dan relevansi alat peraga ini

belum dapat dijamin jika diaplikasikan pada materi matematika lainnya atau untuk tingkatan kelas yang berbeda tanpa adanya penyesuaian substansi terlebih dahulu.

2. Lingkup uji coba produk ini terbatas pada satu kelompok kelas di SDN Sugihwaras 1 dengan ukuran sampel yang tidak besar. Kondisi tersebut menyebabkan temuan penelitian ini tidak dapat serta-merta digeneralisasi untuk sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik, latar belakang, maupun lingkungan belajar yang berbeda.
3. Penggunaan media yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan pengelolaan yang baik karena terdapat beberapa tahapan pembelajaran, mulai dari pembentukan kelompok, permainan, turnamen, hingga pemberian penghargaan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru tetap berperan penting dalam membimbing jalannya permainan, mengarahkan diskusi, serta memastikan seluruh siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa *Board Game Jumanji* yang memadukan unsur keberagaman budaya dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan solusi inovatif dalam menghadirkan pembelajaran matematika yang atraktif serta menggembirakan di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media ini terbukti mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa, mengingat proses transfer ilmu dilakukan melalui mekanisme permainan, diskusi intensif, serta kompetisi akademik kelompok.

Lebih dari sekadar mendongkrak capaian hasil belajar, implementasi media ini juga efektif dalam membentuk karakter siswa, terutama dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, nilai sportivitas, serta kepercayaan diri untuk mengemukakan gagasan. Bagi para pendidik, model pembelajaran ini dapat menjadi referensi dalam merancang skenario kelas yang lebih kreatif, sehingga pergeseran paradigma pembelajaran dari metode yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang partisipatif dan berfokus pada siswa (*student-centered*) dapat terwujud secara nyata.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, para peneliti mengajukan saran berikut ini.

1. Bagi guru

Media *Board Game Jumanji* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika guna memberikan lingkungan belajar yang lebih aktif, lebih menarik, dan menyenangkan. Guru juga diharapkan dapat mengatur waktu belajar dengan baik agar seluruh tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan secara optimal.

2. Bagi sekolah

Diharapkan hal ini mendukung guru dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang baru sehingga kualitas pembelajaran bisa lebih baik dan juga mendorong motivasi belajar siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Kami sarankan untuk membuat media *Board Game Jumanji* dalam materi atau tingkat pendidikan yang beragam, sekaligus melakukan uji coba pada jumlah peserta didik dengan jumlah banyak sehingga hasil penelitian menjadi lebih luas serta dapat dijadikan bahan pengembangan penelitian berikutnya.