

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media permainan *ToD* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V diperoleh dengan mengacu pada model pengembangan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang garis besar terdiri dari lima fase, yaitu, (1) Analisis (*Analysis*) dengan 3 langkah yaitu analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis konsep; (2) Desain Pengembangan (*Design*); (3) Pelaksanaan Pengembangan (*Development or Production*) dengan melalui langkah validasi; (4) Implementasi atau penerapan (*Implementation or Delivery*) dengan melalui 2 langkah uji coba yang terdiri atas dua tahap yaitu uji coba tahap I dan tahap II; dan (5) Evaluasi (*Evaluations*).

B. SARAN

1. Peneliti selanjutnya dapat dilakukan untuk mengadaptasi penggunaan media Kartu *TOD* pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti kelas yang lebih tinggi atau lebih rendah, untuk memastikan fleksibilitas dan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variasi materi dan tema pembelajaran dalam Kartu *TOD* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengkaji sejauh mana media ini dapat disesuaikan dengan topik atau tema pembelajaran lainnya di PPKn.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan versi digital dari media Kartu *TOD* sebagai alternatif dalam pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran di era teknologi.
4. Bagi guru kelas yang mengajar bidang studi PPKn, agar dapat menerapkan media permainan pada pembelajaran pkn yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar pkn dan dapat meningkatkan hasil

belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan *TOD*.

5. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan keaktifan dan keberanian dalam belajar dengan menggunakan sebuah media permainan.

