

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah “Kali Bagi *Run*” pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa kelas III Sekolah Dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media *Board Game* “Kali Bagi *Run*” dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap Analysis ditemukan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik dan mengalami kesulitan memahami konsep perkalian dan pembagian. Melalui tahap perencanaan dan pengembangan, media dirancang menjadi permainan papan edukatif yang berisi kartu soal dan kartu tantangan. Media kemudian di tahap implementasikan pada peserta didik kelas III dan menghasilkan tanggapan yang baik.
2. Validitas media *Board Game* “Kali Bagi *Run*” dinyatakan Sangat Valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Media memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, kejelasan petunjuk, kesesuaian materi, serta keterkaitan soal dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media layak digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika pada konsep perkalian dan pembagian.
3. Respon siswa terhadap media *Board Game* “Kali Bagi *Run*” termasuk dalam kategori Sangat Baik. Siswa menunjukkan antusiasme, merasa tertarik, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Media membantu siswa lebih mudah memahami soal cerita perkalian dan pembagian serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain.

B. Saran

Peneliti memberikan rekomendasi berikut berdasarkan uraian hasil penelitian:

1. Saran Pemanfaatan Produk sebelum menggunakan media *Board Game* “Kali Bagi *Run*”, guru sebaiknya terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai materi perkalian dan pembagian secara singkat. Setelah siswa memahami dasar materi, guru dapat menggunakan media *Board Game* “Kali Bagi *Run*” sebagai media pendukung agar proses pembelajaran berjalan lebih menarik, dan kondusif. Guru juga perlu mengarahkan jalannya permainan agar mengarahkan jalannya permainan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut, Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media ini, dapat melakukan inovasi dengan cara memperluas materi tidak hanya materi perkalian dan pembagian tetapi juga topik matematika lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variasi desain, memperkaya jenis soal, atau mengembangkan versi digital agar media menjadi lebih praktis dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran