

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar materi hak dan kewajiban menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun tahapan yang dilakukan yaitu empat tahapan. Pada tahap *define* dilakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan perancangan penyusunan teks, pemilihan media yang tepat sesuai dengan permasalahan, format media, dan rancangan awal atau pembuatan media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap *develop* dilakukan uji validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Setelah mendapat kritik dan saran dari ahli, dilakukan perbaikan. Selanjutnya produk di uji coba kepada peserta didik. Kemudian pada tahap *disseminate* produk disebar / diserahkan kepada guru.

Pengembangan produk kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* mendapatkan evaluasi penilaian yang dilakukan oleh *expert review* yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mendapat kategori kelayakan 99%. Kemudian pada hasil uji coba peserta didik yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test* mendapat kategori kelayakan 99%. Maka disimpulkan bahwa kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan menjadi sumber tambahan belajar peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan, pengembangan media kartu *truth or dare* dengan basis *game based learning* materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Penggunaan kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* dapat memotivasi peserta didik dalam proses

pembelajaran. Peserta didik dapat memahami serta menerapkan materi yang disampaikan dengan baik sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Media kartu *truth or dare* dapat menjadi media belajar yang menarik dan inovatif bagi guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat bermakna. Media kartu *truth or dare* dapat memudahkan guru menyampaikan materi secara konkret. Hasil pengembangan ini diharapkan mampu menginspirasi guru lainnya agar dapat berinovasi dengan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik. Pengembangan kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* diharapkan menjadi sebuah inovasi serta inspirasi bagi peneliti, guru, dan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan bahan ajar sebagai penunjang dalam pembelajaran.

C. Saran

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal yang dapat membantu dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti berikan yaitu :

1. Bagi Guru

Pengembangan kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya materi hak dan kewajiban, serta dapat menjadi inspirasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan kartu *truth or dare* dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik, memudahkan membedakan hak dan kewajiban, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini melakukan empat tahapan. Peneliti menyarankan media dilanjutkan sampai tahap efektivitas.