**BAB V**

**SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN**

**5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media roll map seagame maka dapat dismpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan yang berupa media pembelajaran IPS *roll map seagame* pada materi Negara-Negara Kawasan Asia Tenggara di kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kevalidan media menunjukkan dengan hasil akhir 4,70 dengan kategori “Sangat Valid”. Dan validasi materi dengan hasil akhir 4,00 dengan kategori “Valid”
3. Kepraktisan dilakukan oleh guru, dengan hasil 4,60 dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan dilakukan juga oleh peserta didik dalam uji coba kelompok kecil 4,80 dan kelompok besar dengan hasil 4,90 dengan kategori “Sangat Praktis”.

**5.2 Implikasi**

Adapun implikasi pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *roll map seagame* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi negara-negara kawasan asia tenggara
2. Media *roll map seagame* dapat membantu peserta didik dalam mencapai KD 1.2 Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara negara tetangga dengan indikator pencapaian pembelajaran yakni Siswa dapat 1.2.1 menyebutkan nama negara-negara tetangga indonesia 1.2.2 Siswa dapat menunjukkan letak negara-negara tetangga indonesia pada peta dan 1.2.3 Siswa dapat membedakan kenampakan alam dan keadaan sosial di negara-negara tetangga

**5.3 Saran**

1. Ketersediaan pembelajaran yang berkualitas dapat membantu peserta didik dalam memamahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajarnya. Peneliti menyarankan kepada guru kelas agar dapat menggunakan media pembelajaran pada materi negara-negara kawasan asia tenggara dikelas VI Sekolah Dasar
2. Ketersedian media pembelajaran juga dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat pula menigkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti merekomendasikan media *roll map seagame* ini sebagai sumber belajar
3. Peneliti menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media yang lebih bervariasi dengan inovasi-inovasi baru yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
4. Peneliti mengharpkan kepada kelompok kerja guru (KKG) agar saling membantu untuk mempersiapakan pengembangan media sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran.