

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 17/I Rantau Puri, penggunaan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang memberikan dampak positif terhadap pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa kelas IV. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan memberikan contoh visual yang konkret dan menarik. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok dan aktivitas bermain yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi.

Selain itu, prestasi belajar siswa juga meningkat melalui evaluasi yang rutin dan kolaborasi dengan orang tua. Guru secara aktif memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan bimbingan yang tepat sasaran, sementara kolaborasi dengan orang tua membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung baik di rumah maupun di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA dapat menjadi model untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA dapat menjadi model untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Guru perlu

mengadaptasi metode pengajaran untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa dan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung prestasi belajar siswa. Pertemuan rutin dan komunikasi yang baik antara guru dan orang tua dapat membantu memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan dukungan tambahan di rumah.

5.3 Saran

Adapun beberapa saran berdasarkan kesimpulan dan iimplikasi tersebut pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah-sekolah lain disarankan untuk mencoba mengimplementasikan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA dalam kurikulum mereka. Pelatihan untuk guru mengenai penggunaan media ini juga penting untuk memastikan efektivitasnya.
2. Guru perlu terus mengembangkan berbagai sumber daya dan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk mempertahankan minat dan motivasi siswa. Penggunaan teknologi dan alat peraga lainnya juga dapat diijakhi untuk mendukung pembelajaran. Guru perlu memahami kebutuhan belajar individu, proses belajar mengajar dapat disesuaikan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.