

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan modul permainan edukatif nusantara pada mata pelajaran matematika dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul permainan edukatif nusantara pada mata pelajaran matematika menggunakan prosedur penelitian dan pengeimbangan Borg and Gall yang dikutip Suguyono. Dengan menerapkan Langkah yaitu: Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Produk, Uji Coba Produk Kecil, Revisi Produk, Uji Coba Produk Besar, Revisi Produk dan Hasil Produk.
2. Penelitian pengembangan modul permainan edukatif nusantara yang terintegrasi dengan mata pelajaran matematika di MI ini divalidasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain. Ahli materi sebesar 76%, ahli bahasa sebesar 83%, dan ahli desain sebesar 83%, yang berarti modul permainan edukatif nusantara “sangat layak” untuk dikembangkan.

B. Saran

Hasil penelitian untuk situasi ini, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menerapkan modul permainan edukatif nusantara di kelas untuk mengatasi keje⁹⁷ peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dan memudahkan dalam penyampaian materi secara keseluruhan serta membantu meningkatkan kemampuan peserta didik, karena modul ini disertai dengan permainan-permainan yang bisa di praktekkan secara langsung guna memudahkan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan modul permainan edukatif nusantara untuk proses pembelajaran yang telah dikembangkan secara efektif.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian tentang factor-faktor apa saja yang menentukan hasil belajar peserta didik. Karena dengan adanya penelitian ini dapat diketahui salah satu factor penentu keberhasilan belajar. Agar menjadi perhatian semua pihak terutama untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik