

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media bingo pada pembelajaran IPAS pada materi bumiku sayang bumiku malang di kelas V yaitu sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media berbasis game edukasi dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain media menggunakan aplikasi Canva, pembuatan konten materi, validasi oleh para ahli. Hasil validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92 %, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”, sehingga media ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Respon guru terhadap media bingo menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru menilai media ini inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu menyederhanakan penjelasan materi bumiku sayang bumiku malang yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan persentase total 93,33 % dari skor persentase maksimal 100% dengan demikian media bingo pada materi bumiku sayang bumiku malang menunjukkan kriteria “**sangat praktis**” untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas V SD Negeri Lamklat Aceh Besar.
3. Hasil pemahaman setelah menggunakan media bingo dalam pembelajaran IPAS pada materi bumiku sayang bumiku malang. Berdasarkan hasil rata – rata siswa memiliki tingkat keberhasilan di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 90,32 dimana nilai kktp yang telah di tentukan sekolah adalah 75. Terdapat 23 siswa (85,91%) telah tuntas mencapai kktp

sedangkan 4 siswa (14,81%) belum mencapai kktp. Berdasarkan hasil persentase skor siswa sebesar 90,32% yang termasuk dalam kategori “**Sangat Efektif**” .Artinya media berbasis game edukasi bingo yang dikembangkan dapat sangat mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS pada materi Bumiku Syang Bumiku Malang di kelas V SD Negeri Lamklat Aceh

## 5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan media bingo pada materi bumiku sayang bumiku malang masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media bingo yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media bingo dengan materi yang lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dengan adanya media bingo siswa dapat lebih aktif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media Bingo agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan media Bingo dan menggunakan media Bingo pada proses pembelajaran.
5. Peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian ini pada tahap implementasi dan evaluasi kemudian menguji coba media bingo pada sekolah.