

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media permainan ular tangga matematika yang layak digunakan untuk pembelajaran matematika pokok materi luas bangun datar untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga matematika ini dikembangkan menggunakan tahapan penelitian R&D Model Borg & Gall. Sedangkan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga ini mengadopsi permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan adanya soal-soal pada kotaknya. Selain soal. Kelayakan produk tersebut dapat dilihat dari hasil validasi dan ujicoba sebagai berikut:

1. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan presentase skor 92% termasuk kategori **“sangat baik”**. Validasi tersebut meliputi aspek materi dan penyajian yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga matematika.
2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan presentase skor 95% termasuk kategori **“sangat baik”**. Validasi tersebut meliputi aspek tampilan dan penggunaan yang sesuai dengan karakteristik media permainan ular tangga matematika.
3. Hasil Penilaian yang dilakukan oleh siswa saat uji coba pelaksanaan termasuk dalam kategori **“sangat layak”** dengan presentase 94%.

Penilaian tersebut meliputi aspek pembelajaran dan media saat digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran permainan ular tangga pada pelajaran matematika layak dipertimbangkan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas
2. Guru diharapkan mengetahui pembuatan dan pengembangan media
3. Bagi penelitian relevan selanjutnya agar lebih mengembangkan teknis penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga sehingga penggunaannya semakin teratur.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi, Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, Muhammad. 2008. *Guru dalam Proses Mengajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, L. Tri. 2009. *Matematika untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks
- Djamaran, Syaiful B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi
- Russeffendi. 1980. *Pengantar Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, Arif S. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarin. 2017. *Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI*. *Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017) Vol. 4 (1): 119-128
- Sofiah, Kotnah. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Ular Tangga dan Microsoft Office Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. E-ISSN:2549-5976. Tahun 2017. Halaman 118-121.

Sugiyono. 2009. *Matematika V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.