

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil Data Validasi Dari Validator Media, Materi Dan Bahasa

Berdasarkan data validasi media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA materi panca indra dan mengenal bagian tubuh manusia untuk kelas IV SDN 35 Pagambiran Kota Padang. Diperoleh bahwa kevalidan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dari validasi materi dinyatakan valid dengan 0,77, validasi media dinyatakan sangat valid dengan 0,81 dan dari validasi bahasa dinyatakan sangat valid dengan 0,97 dari ketiga para ahli media, materi dan bahasa. Maka kesimpulan bahwa media permainan ular tangga dengan rata-rata hasil validasi media adalah 0,85 dengan kategori sangat valid.

2. Hasil Data Pratikalitas Guru Dan Siswa

Hasil data praktikalitas media permainan ular tangga oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan 0,95. Pratikalitas yang dinilai oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan 0,90. Maka dapat disimpulkan media permainan ular tangga sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA materi panca indra dan cara menjaga kesehatan tubuh untuk kelas IV SDN 35 Pagambiran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ular tangga pintar pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media permainan ular tangga pada materi lainnya untuk kelas IV SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Angreni, S. dan Sari, R. T. (2017). Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Komponen Instrumen Terpadu (KIT) IPA Di SD Negeri Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara)*, 2(2), 234-241.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Carin, A. dan Sund, B. (1982) *Teaching Science Through Discovery (Fourth ed.)*. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran, ipa sekolah dasar berbasis pendidikan karakter. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2).
- Fitria, F., & Enjoni, E. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Di Sdn 28 Korong Gadang Kota Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(1), 1-5.
- Gagne, R. M. (2014) *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*
- Harisman, Y. (2014). *Validitas dan Praktikalitas*
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D. dan Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal, (USEJ)* 3(3), 662-668.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2), 35-40.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1-10.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1-10.
- Nu'man, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika. *Jurnal MERCUMATIKA (Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika)*, 3 (2), 114-128.
- Nugroho, A. P., Raharja, T. dan Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motifasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11-18.
- Nurlina, Nurfadilah, Aliem 2021 Teori Belajar dan Pembelajaran Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682-5689.
- Rakimahwati dan Hidayat, H. (2016). Designing Android-Based Interactive Media For Early Childhood as an Early Introduction to Reading Concepts and Teachnology. *International Journal of Research in Engineering, IT and Social Sciences*, 06 (10), 1-5.
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Saputri, D. A. dan Kurniawan E. S. (2015). Pengembangan Komputer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes Pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhamadiyah Purwakerto. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7(2), 7-13.
- Silviana Andrianto (2019). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN No 29 Rantau Batu Pasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta Padang (Skripsi Tidak Dipublikasikan).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suardi, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, March, 175.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartanti, D.& Susantiningsih. 2010. *Buku Sekolah Elektronik: Ilmu Pengetahuan IPA Untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sulhani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024) Pengembangan media permainan ular tangga digital pada pelajaramn IPA siswa kelas V SDN 29 ampanan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6474-6484.
- Suryani, N., Setiawan, A. dan Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahmaidi, E. dan Hidayat, H. (2016). Praktikalitas Perancangan Media E-Learning Berbasis Video. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(2), 87-97.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Winny Rosa Damayanti, (2017). Pengembangan media permainan ular tangga berbasis gambar untuk mata pelajaran IPA kelas IV di sdn wiru 01 bringin kabupaten semarang. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang.
- Wulandari, Olvindri. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Mind Map Tony Buzan Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Nan Sabaris Padang pariaman Dengan Materi Pokok Jenis-Jenis tanah. *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta Padang (Skripsi Tidak Dipublikasikan)*.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.