PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba media ular tangga berbantu PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Padang dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media ular tangga berbantu PBL untuk siswa kelas IV B SDN Dadok Tunggul Hitam Padang yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid oleh dosen/ahli materi diperoleh penilaian dengan persentase 86% dengan kriteria sangat valid, dosen/ahli desain dengan persentase 91%, serta dosen/ahli bahasa dengan persentase 90%. Dari data tersebut diperoleh rata-rata validitas yakni 89% memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Praktikalitas media ular tangga berbantu PBL untuk siswa kelas IV B SDN Dadok Tunggul Hitam Padang yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis yang diperoleh dari 95% penilaian praktikalitas oleh guru dan 93,33% penilaian praktikalitas oleh siswa. Dari data tersebut diperoleh rata-rata praktikalitas persentase 94,16% Hal ini berarti media ular tangga berbantu PBL sangat praktis untuk digunakan dalam media pembelajaran IPAS.
3. Pada efektivitas hasil belajar siswa media ular tangga berbantu PBL untuk siswa kelas IV B SDN Dadok Tunggul Hitam Padang yang dihasilkan memenuhi kriteria efektif dengan persentase 0,78 yang dipersentasekan

menjadi 78% sehingga media tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang peneliti laksanakan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas IV, berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka media ular tangga berbantu PBL yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah alternative media dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti lainnya yang tertarik dalam mengembangkan media ular tangga berbantu PBL dapat melanjutkan pengembangan media agar mendapatkan hasil media yang efektif serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ular tangga pada materi selanjutnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yaitu media ular tangga berbantu PBL.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini Purnama, A., dkk. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Arsyad (2016), Media Pembelajaran, Jakarta : Rajagrafindo Persada. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*.
- Atika, N., & MZ, Z. A. (2016). Pengembangan LKS berbasis pendekatan RME untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2(2), 103-110.
- Branch, Maribe Robert. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. USA: University of Georgia Diiakses pada 10 Januari 2019. *Jurnal Riset Pedagogik* 4 (1)(2020) 83-93.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hanim, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 5(2), 141-148
- Hanafy, M. S. (2014). "Konsep belajar dan pembelajaran". *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Hamna, & BK, M. K. U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. Genta Mulia: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, XII(1), 62–73.
- Hanifah, Aprilia Sofia, and Desi Wulandari. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09.

Ismulyati, Sri, and Febrian Ramadhan HR. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem koloid. *Jurnal Edukasi Kimia (JEK)* 2.1 (2017): 66-71.

Kristyanawati. Martanti Dwi, Suwandi. Sarwiji,Rohmadi.Muhammad.(2019).” Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Problem Based Learning,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.9 (2)

Litera, N. (2023). IPS kependidikan Dasar. Lamongan jawa timur: Litera Publishing. *Jurnal Denis Pengembangan*. Vol. I No. 01 Tahun 2024.

Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 35-40.

Nafiah, Yunin Nurun, and Wardan Suyanto. Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 4, no. 1 (2014).

Ningrum, S., dan Mizan, S. (2020). Pengembangan Media Eduta (Edukasi Ular Tangga) Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Tema 8 Sub Tema 2 Kelas V Di SDN Baturetno 1. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 1, 2024

Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.

Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru*, 5(2), 141-151. *Journal On Teacher Education* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 54-61.

Permendikbud Nomor 033. 2022. Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jejang Pendidikan Menengah

- Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ratnaningsih. N. N. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, Vol 03, No 01, Tahun 2021, Hal 15-20.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar", FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No 1.
- Sinar. (2018). Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan hasil belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*
- Slameto (2017). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Cet.23; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020 Halaman 1358 - 1362.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Journal On Teacher Education* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 54-61.
- Suprijono, Agus. (2010). Cooperatif Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widiasworo, E. (2018). Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media. *Journal for Physics Education and Applied Physics*
- YANTI, Ida; AFFANDI, Lalu Hamdian; ROSYIDAH, Awal Nur Khalifatur. Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021, 6.3: 509-516.