BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran ludo yang dilakukan di SDN 40 Koto Panjang, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran ludo dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan melalui tahap validitas, praktikalitas dan efektivitas, pada tahap validitas dilakukan oleh tiga validator dosen ahli materi, desain, dan bahasa. Tahap selanjutnya yaitu praktikalitas oleh guru dan siswa kelas IV SDN 40 Koto Panjang dan tahap efektivitas dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 40 Koto Panjang. Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Media pembelajaran ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD menggunakan instrument penelitian lembar validitas, Berdasarkan media pembelajaran ludo yang telah dikembangkan rata-rata skor validasi adalah 89,44% dengan menggunakan rumus validitas persentase yang memenuhi kriteria sangat valid. Dengan skor aspek penilaian ahli materi 88,33%, skor aspek penilaian ahli desain 88,33% dan skor aspek penilaian ahli bahasa 91,66%. Untuk tingkat praktikalitas media pembelajaran ludo guru dan siswa. Dengan praktikalitas oleh guru diperoleh persentase 95% untuk Tingkat praktikalitas siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 82%% dengan kategori praktis dan pada uji coba skala kecil pada siswa diperoleh 78,83% dengan kategori praktis sehingga media yang dikembangkan dinyatakan praktis.

B. Saran

1. Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ludo ini dengan baik sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Guru

Pendidik sebaiknya bisa mengoptimalkan sarana-prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai referensi media yang variatif dan interaktif pada kegiatan pembelajaran disekolah.

3. Sekolah

Diharapkan selalu memberikan dukungan agar terciptanya suasana yang mampu mendukung peserta didik dalam belajar dengan baik. Seperti memberikan fasilitas yang memadai untuk meningkatkan pembelajaran yang maksimal.

4. Peneliti lain

Diharapkan peneliti selanjutnya, sebagai referensi pengembangan media ludo, agar menggunakan materi yang bervariasi dan pengujian cobaan media lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah dkk. "Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Induktif Selama Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 5. No. 2. 2022
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar". *Jurnal PAUD* , VOL 3. No. 1. 2020.
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 38 Kuranji, *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 1-9.
- Ariani, Nurlina. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. CV. Pilar Nusantara.
- Ilyasa, A. S. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi" *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. Xvi, No. 1, Tahun 2018.
- Jihan, A.N.F, Fine R., dan Prasena A., "Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", P-Issn: 214-4727, E-Issn: 2614-4735 *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7, No 2. 2019.
- Khair, U. (2018). "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol (2). No (1). Hal 90-91.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gjalina Indonesia. 2013
- Kusumawati, Oktarina., "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah", *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Dasar*, Vol 4, No. 2. 2017.
- Latief, M. (2017). Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 101-107.
- M, N.A, Andi R.A.Y., dan Nurhasanah, "Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasional Bagia Nak Sekolah Dasar", *Penelitian Pendidik Insani*, No 20 Tahun 2017, Hlm. 125.

- Nasution. 2005. *Pengantar Psikologi Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Cermelang Publishing.
- Nugroho, A. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 8(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Rabitah. "Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Karangan (Teks Eksemplum) Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IX.8 Semester 1 SMP Negeri 1 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017" *Jurnal Ilmiah Mandala Education, JIME*, Vol. 4. No. 1. 2018.
- Rusino, R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Prosedur melalui Model pembelajaran chan writing di SMP. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 5(1), 6-11.
- Saputra, edi. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: CV. Scientific Corner Publishing
- Sariani, Novita. 2021. *Belajar & Pembelajaran*. Tasikmalaya : Edu Publisher
- Sendi. E, Marni. S, Diane. N, "Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Physic Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi". *Jurnal Radiasi*, Vol.06, No.1, 2016.
- Simatupang, Y. J. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Model Pembelajaran Pair Check. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 191-206.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur dengan Model Demonstrasi siswa kelas VII-C SMP Negeri 10 Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 146-153)
- Voliani, N. P. (2021). Pengembangan Media DOTAYA (Ludo Tata Surya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya pada Siswa Kelas VI di Kabupaten Gunungkidul. *Basic Education*, 10(3), 277-288.
- Wati, Y. A, et al, "Pengaruh Media Dokansi Terhadap hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Journal Of Elementary School Education*, Vol 3, No. 2. 2023.