

BAB V **Penutup**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan data uji coba media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1.) Media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama untuk siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan dapat dinyatakan **valid** yaitu dengan rata – rata validitas **88,85%**. Hal ini berarti media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama untuk siswa kelas IV SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.
- 2.) Media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan dinyatakan **sangat praktis** dengan presentase praktikalitas yaitu **88,33%** penilaian praktikalitas oleh guru dan **89,99%** penilaian praktikalitas oleh siswa. Hal ini berarti media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama untuk siswa kelas IV SD sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, adapun beberapa saran yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar bisa memanfaatkan media permainan ular tangga ini dengan baik
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media permainan ular tangga dengan materi yang berbeda
3. Bagi siswa kelas IV SD, agar bisa memanfaatkan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama dengan baik dan benar

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,Azhar.2019.*Media Pembelajaran*.Depok:PT Raja Grafindo Persada.
- Darminto,Koko, Bagus, Ian,B,Kh,Moh Aniq. 2013.*Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*.Semarang :Jurnal Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar).Vol 3 No. 2. Hal 31-40.ISSN 2088-5792 (Print), ISSN 2580-6513(Online).
- Dwisukamsurya,Desy dkk.2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet Di SMA Dwijendra Denpasar*.Denpasar:Jurnal Media Komunikasi Geografi.Vol 20 No. 1. Hal 34-43. ISSN 0216-8138. (Print), ISSN 2580-0183 (Online).
- Giyartini,Rosarina dkk.2020.*Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD*.Tasikmalaya:Indonesian Journal Of Primary Education.Vol 4 No 1.Hal 56-68.ISSN :2597-4866.
- Karim,Abdul.2015.*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.Pati:CV.Surya Grafika Pati.
- Mudjiono,Dimiyati.2013.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Nasution,Toni, Lubis,MA.2018.Konsep Dasar IPS.Yogyakarta:Samudra Biru.
- Nurhikmah dkk.2019.*Belajar dan Pembelajaran*.Gowa:CV Cahaya Bintang Cemerlang .
- Rahmad.2016.*Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*.Banjarmasin:Jurnal Madrasah Ibtidaiyah.Vol 2 No 1.Hal 67-78.ISSN 2476-9703.
- Sapriya.2009.*Pendidikan IPS Konsep Pendidikan IPS*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2009.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif ,Kuantitatif, dan R&D*.Bandung.CV Alfabeta.
- Sulistiyowati,P ,Yasa,AD.2017.*Pengembangan Pembelajaran IPS* .Malang:Ediie Infografika.
- Trianto.2015.*Model Pembelajaran Terpadu*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Widowati,Febryna.2014.*Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*. Surabaya:Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.Vol 2 No 1.Hal 1-10.

Zuhriyah,Amifatuz.2020.*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah.* Gresik:Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.Vol 3 Issue 2.Hal 26-32.ISSN :2599-3194.