

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji coba penelitian pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 materi pantun yang telah dilakukan. Hasil yang di dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan melalui tahap validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pada tahap validitas dilakukan oleh tiga orang validator dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. tahap selanjutnya yaitu praktikalitas oleh guru dan siswa kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang, dan tahap efektivitas dilakukan oleh siswa kelas V SDN 16 Surau Gadang Kota Padang.
2. Validitas media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 materi pantun kelas V B yang telah dikembangkan dinyatakan “Valid” oleh validator media dengan presentase skor 84%. Dinyatakan “Sangat Valid” oleh validator materi dengan presentase skor 97%. Kemudian dinyatakan “Sangat Valid” oleh validator

bahasa dengan presentase skor 100%. Secara keseluruhan media papan pantun dinyatakan” Sangat Valid” dengan rata-rata presentase skor sebesar 94%.

Praktiklitas media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 4 subtema 3 materi pantun kelas V B yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Praktis” oleh guru pada skala terbatas dan skala kecil dengan presentase kepraktisan 92% dan 94%. Praktiklitas siswa pada skala terbatas dinyatakan “Sangat Praktis” dengan presentase kepraktisan 87%, dan pada skala kecil di peroleh presentase 85% dengan kriteria “Praktis”.

Efektivitas media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 4 subtema 3 materi pantun kelas V B yang telah dikembangkan diketahui melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala kecil. Uji skala terbatas dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VA, melalui uji *pre-test* di peroleh presentase nilai rata-rata sebesar 67% dengan kriteria “Baik” dan *post-test* 100% dengan Kriteria “Baik Sekali”. Uji coba skala kecil juga dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Uji *pre-test* dilakukan sebelum menggunakan media papan pantun dengan presentase skor rata-rata ketuntasan belajar 62% dengan kriteria “Cukup”. Setelah menggunakan media papan pantun dilakukan uji *post-test*, pada uji coba *post-test* di peroleh presentase skor 76% dengan kriteria “Baik”.

Berdasarkan hasil efektifitas skala terbatas dan skala kecil yang dilakukan melalui soal *pre-test* dan *post-test* di peroleh presentase skor 76% dengan kriteria “Baik”

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 16 Surau Gadang. Maka peneliti menyarankan bagi:

1. Guru dapat memanfaatkan media papan pantun berbasis *team quiz* ini sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi pantun.
2. Peneliti lain untuk dapat mengembangkan media papan pada materi lainnya. Dan peneliti lain juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas dan efektifitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini.
3. Siswa diharapkan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru..
4. Pembaca diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media papan pantun pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderman, dkk (2021). Studi Deskripsi Jenis-Jenis Pantun Rejang Dalam Masyarakat Kabupaten Lebong. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 210–221. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.210-221>
- Anggraini, & Wulandari, (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan SISWA. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 296.
- Asen, A., & Marli, S. (2013). Korelasi Penggunaan Media Gambar Ips Dengan Hasil Belajar Siswa Sdn 10 Simpang Dua Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 2(9).
- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok:PT Raja Grafindo Persada.
- Biologi, & Mataram, (2017). *Identifikasi Kepedulian Mahasiswa Program Studi Efektivitas Belajar Subagio*. 5(1), 13–17.
- Handaru, & Surakarta, (2019). Sosialisasi Nilai-Nilai Persatuan Indonesia Melalui Pemutaran Video Lagu Dengan Modifikasi Strategi Role Playing Dan Team Quiz di Karang Taruna Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Tahun 2019.
- Hanifah, (2016). Perbedaan hasil belajar materi elastisitas melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan student archivement division (stad) siswa kelas x SMA negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 67–73.
- Hamdani, A. T. (2019). Pengembangan Media Papan Tulis Interaktif Berbasis Graphical User Interface. *Joyful Learning Journal*, 6(4).
- Istarani. (2015). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan:Media Persada.
- Nurulanningsih, (2017). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pantun Dalam Buku Bahasa Indonesia 4: Untuk Sd Dan Mi Kelas Iv Karya Kaswan Darmadi Dan Rita Nirbaya. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.692>
- Pratiwi, dkk (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun Pada Siswa SD Kelas V Shely. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244.
- Prayoga. (2014). *Pantun Syair, Puisi, dan Peribahasa*. Surabaya:Daffa Mulia.

- Pritandhari, (2017). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(1), 47–56.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta:Pustaka Pelajar
- Septiana, H. (2018). Model Pembelajaran Group Investigation Dalam Materi Menulis Laporan. *Jurnal Dialektika*, 2(1), 10–19.
- Sinta, & Hariani. (2015). Efektifitas Penggunaan Media Papan Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Berbicara. *JPGSD*. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015
- Sri Parnayathi, (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, S., Setiawan, A., Putra, A. (2020) Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung:Pt Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif:konsep,landasan, dan implementasinya pada pada tingkat satuan pendidikan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, konsep, dan kontekstual*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Yaqien, A., & Suparji. (2021). Meta Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainul Yaqien Suparji Abstrak*.