

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media pembelajaran ular tangga pintar pada mata pelajaran IPA Tema 4 materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam untuk kelas IV SDN 07 Koto Panai Pesisir Selatan, Diperoleh bahwa kevalidan media pembelajaran ular tangga pintar yang telah dikembangkan dari validasi materi dinyatakan sangat valid dengan 0,95, Validasi media dinyatakan sangat valid dengan 0,81 dan dari validasi bahasa dinyatakan sangat valid dengan 0,82 dari ketiga para ahli. Serta diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga pintar dengan rata-rata hasil validasi media adalah 0,86 dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas media pembelajaran ular tangga pintar oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan 0,95. Praktikalitas yang dinilai oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan 0,94.

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 pembelajaran berbasis ular tangga pintar pada mata pelajaran IPA Tema 4 materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam untuk kelas IV SDN 07 Koto Panai Pesisir Selatan 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 pembelajaran ular tangga pintar pada materi lainnya untuk kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, G. P. F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harisman, Y. (2014). Validitas dan Praktikalitas Modul Untuk Materi Fungsi Pembangkit Pada Perkuliahan Matematika Diskrit Di Stkip PGRI Sumatera Barat. *AdMathEdu*, 4 (2), 207-214.
- Hendryadi. (2014). Content Validity. *Jurnal Teorionline Personal Paper*, 1(1), 1-5.
- Hermawan, A. H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indayani, L. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media KIT IPA di SMP Negeri 10 Probolinggo. *Jurnal Kebijakan dan pengembangan Pendidikan*, 3 (1), 54-60.
- Jupriyanto dan Ganis, E. I. (2013). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 10(1), 26-30.
- Karmila, K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6 (2), 102-112.

- 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.
- Maisyarah, Elke. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta Padang (Skripsi Tidak Dipublikasikan).
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1* (2), 35-40.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru (COPE), 1*(2), 51-57.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8* (2), 1-10.
- Nandi, S. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi, 6* (1), 1-9.
- Ngure, G. N. (2015). Utilization of Intructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teaching Training Colleges In Nairobi County, Kenya. *Researchjournali's Journal of Education, 2* (7), 1-22.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan, 1* (1). 24-44.
- 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.
- Nu'man, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika. *Jurnal MERCUMATIKA (Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika), 3* (2), 114-128.
- I W. Widiana, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana (2019). *Journal of Education Technology. Vol. 3* (4) pp. 315-322

- Purwasari, Y. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit Melalui Peta Pikiran Pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1 (1), 536-548.
- 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.
- Sakti, I., Yuniar, M. P. dan Eko, R. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10 (1), 1-10.
- Sani, R. A., Suswanto, H. dan Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tirta Smart.
- Saputri, D. A. dan Kurniawan E. S. (2015). Pengembangan Komputer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes Pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purwakerto. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7(2), 7-13.
- Sari, R. T. dan Jusar, I. R. (2017). Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Quantum Learning Di Sekolah Dasar. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(1), 26-32.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 011 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Basicedu*, 1 (1), 10-20.
- 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: Prenadamedia Group.
- Syahmaidi, E. dan Hidayat, H. (2016). Praktikalitas Perancangan Media E-Learning Berbasis Video. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(2), 87-97.

- 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).
- Yulastri, A. dan Hidayat, H. (2017). Developing an Entrepreneurship Module by Using Product-Based Learning Approach in Vocational Education. *Internasional Journal of Environmentaland Science Education*, 12(5) 1097-1109.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.