

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, peneliti merumuskan kesimpulan dan saran berkaitan dengan pengembangan produk media pembelajaran dalam penelitian ini.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil kajian terhadap hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, antara lain:

1. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran ular tangga dengan tema Energi dan Perubahannya. Produk ini sudah layak dan valid untuk digunakan pembelajaran pada siswa kelas III SD negeri 024776 Binjai dengan melalui penilaian, perevisian dan validasi dari beberapa ahli. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai rata-rata 82,26 berarti sangat valid dan dengan ahli media dengan nilai rata-rata 89 berarti sangat valid.
2. Media pembelajaran yang digunakan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis efektivitas media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran berdasarkan uji coba produk dengan dua fase yaitu, evaluasi kelompok kecil dan uji coba terbatas. Pada fase evaluasi kelompok kecil diperoleh persentase 77% dan pada fase uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 82%. Perbandingan antara tes awal dan tes akhir siswa yang telah dilakukan maka ditemukan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa tentang Energi dan Perubahannya. Nilai persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada pretes dan postes kelompok eksperimen mengalami peningkatan tinggi yakni 40% menjadi 95%, dengan rata-rata nilai pretest

adalah 59,00 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,25. Sehingga sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal dan produk media pembelajaran sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak digunakan.

5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian pengembangan media pembelajaran ini, diperoleh implikasi bahwa (1) media pembelajaran permainan ular tangga layak digunakan di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (2) melalui penelitian ini dengan adanya penerapan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga lebih baik dibandingkan tanpa dengan penggunaan media pembelajaran, dan minat siswa yang ditunjukkan dari hasil angket lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. (3) dengan menggunakan media pembelajaran permainan ini, siswa menjadi berperan aktif dalam kegiatan belajar baik secara individu maupun kelompok, hal ini dibuktikan dengan pengumpulan poin yang dihasilkan dari setiap anggota kelompok ketika berhasil menjawab kartu soal dan pengumpulan poin tersebut menjadi dasar kelompok yang menang dalam permainan. (4) Selain itu media pembelajaran permainan ular tangga ini juga berbasis dengan budaya lokal dimana pada kartu soal permainan terdapat informasi-informasi mengenai budaya khususnya di Kota Binjai. Dengan melalui pengembangan media pembelajaran ini murid dapat memahami budaya-budaya dan sejarah Kota Binjai, yang pada dasarnya tidak akan didapat di media pembelajaran sebelumnya. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini proses belajar siswa akan berdampak pada efektivitas pembelajaran dan memberikan

pembelajaran yang lebih bermakna pada siswa, dimana siswa akan mengenal lebih dalam tentang kekayaan budaya lokal dan juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dengan penelitian ini untuk peneliti selanjutnya telah memiliki bahan pertimbangan atau acuan untuk memulai dalam penelitian di Kota Binjai khususnya pengembangan Media Pembelajaran Permainan. Penerapan Media Pembelajaran Permainan yang dikembangkan peneliti telah mengantarkan terobosan terbaru untuk belajar dengan bentuk media permainan dan juga penanaman rasa cinta kepada budaya lokal Kota Binjai dan mempermudah dalam Pendidikan Penguatan Karakter yang diusung dalam salah satu program dalam kurikulum 2013, melalui Media Pembelajaran yang dikembangkan ini membuat siswa lebih minat untuk belajar dan mudah untuk menerima materi yang ada serta mengenalkan anak pada sejarah dan kebudayaan daerah lokal.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran. Antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, Media pembelajaran pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan (a) membagi siswa menjadi 4 kelompok yang mewakili tiap warna dari bidak, (b) Permainan dilakukan di atas spanduk yang berisi permainan ular tangga, (c) Semua pemain memulai permainan pada kotak nomor 1 dan diakhiri dengan kotak nomor 70, (d) Didalam papan permainan memiliki beberapa gambar ular dan gambar tangga, (e)

Terdapat 1 buah dadu, satu set kartu poin, satu set kartu pertanyaan, satu set panduan permainan, dan 4 topi berwarna untuk pemain yang berperan sebagai bidak dalam permainan ular tangga, (f) Permainan dilakukan secara berkelompok dan tiap perwakilan akan berganti setiap satu putaran. Untuk kelompok pemain yang lebih dahulu bermain, ditentukan dengan pelemparan dadu. Kelompok yang mendapatkan nilai dadu paling banyak yang akan lebih dahulu bermain, (g) Permainan dilakukan dengan melemparkan dadu, dan orang yang mewakili bidak akan bergerak sesuai dengan jumlah nilai dadu yang didapat, apabila pemain mendapatkan nilai dadu 6 maka memiliki kesempatan bermain lagi, namun apabila tidak akan berganti pada pemain selanjutnya. (h) Apabila bidak pemain berhenti pada kotak bergambar tangga, maka pemain naik tangga sampai kotak batas akhir ujung tangga, namun apabila pemain berhenti pada kotak bergambar ular, maka pemain harus turun sampai kotak pada ujung ekor ular tersebut. (i) Pada saat bermain, ketika pemain sampai pada kotak sesuai dengan nilai dadu yang dilempar, pemain memiliki kesempatan untuk mengambil satu kartu pertanyaan. Jika pertanyaan berhasil dijawab maka dia akan mendapatkan poin, dan jika jawabannya salah maka poin yang dimiliki dapat berkurang, (j) Setiap pemain yang berhasil menjawab akan mendapatkan kartu poin, (k) Kelompok Pemain yang terlebih dahulu mencapai finis belum tentu dialah pemenangnya. Karena pemenang dalam permainan ini ditentukan berdasarkan poin yang didapat. Tetapi pemain yang duluan sampai kepada kotak terakhir akan diberi poin tambahan.

2. Bagi kepala sekolah, agar mendukung setiap guru untuk menggunakan media pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini kedalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berupa minat dan hasil belajar siswa.
3. Bagi pihak Dinas Pendidikan, agar ikut mendukung dan berpartisipasi bagi kemajuan kualitas pendidikan agar memberikan pelayanan kepada guru-guru semisal sosialisasi tentang pengembangan media pembelajaran, karena berdasarkan observasi awal masih banyak guru-guru yang butuh bimbingan dan tambahan wawasan bagi peningkatan kualitasnya demi kemajuan kualitas penerus bangsa.
4. Bagi peneliti lain, dapat dilakukan penelitian lanjutan terkait penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan melakukan pengujian pada media dalam skala yang lebih besar lagi agar anak lebih mudah memahami dan menerapkan media permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.