

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media ajar Permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD telah berhasil dilaksanakan dengan runtutan langkah-langkah penelitian sesuai dengan tahapan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Media ajar permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dinyatakan layak untuk digunakan dan diterapkan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Dr. Marina, M.Pd dan memperoleh presentase nilai akhir kelayakan sebesar 85% dengan kriteria kelayakan “**SANGAT LAYAK**” digunakan. Selanjutnya, soal yang digunakan dalam media ini telah divalidasi oleh Ibu. Nur Hidayah Manjani, S.Pd., M.Pd dan memperoleh nilai akhir kelayakan sebesar 90% dengan kriteria kelayakan “**SANGAT LAYAK**” digunakan. Selanjutnya media pembelajaran permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar telah divalidasi oleh Ibu. Mutia, S.Kom., M.Kom dan memperoleh nilai akhir kelayakan sebesar 80% dengan kriteria kelayakan “ **LAYAK**” untuk digunakan.

2. Media ajar permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dinyatakan praktis untuk digunakan dan diterapkan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar telah divalidasi kepraktisannya oleh guru kelas V–A SD Negeri 101775 Sampali yaitu Ibu. Eka Rebeca, S.Pd dan memperoleh nilai akhir kepraktisan sebesar 82% dengan kriteria kepraktisan “**SANGAT PRAKTIS**” untuk digunakan.
3. Media pembelajaran permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar juga memberikan efek peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai *post-test* dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Dari hasil perbandingan rata-rata *pre-test* dan *post-test*, ditemukan bahwa terdapat nilai 60,74% dengan kriteria kepraktisan “**CUKUP EFEKTIF**”.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti menunjukkan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Guru

Media ajar permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dapat digunakan oleh guru sebagai referensi untuk menciptakan suasana yang lebih menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan melalui media ajar ini, siswa diajak untuk mengikuti pembelajaran dengan tidak kaku, melainkan mampu mengeksplor materi pembelajaran melalui kegiatan belajar sambil bermain. Oleh sebab itu,

alangkah lebih baik apabila guru dapat menggunakan media belajar ini sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memahami betul materi luas, keliling serta ciri-ciri bangun datar persegi dan persegi panjang.

2. Bagi Siswa

Media ajar permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh sebab itu, alangkah lebih baik jika siswa dapat memanfaatkan bahan ajar tersebut dengan maksimal untuk memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kemungkinan hasil penelitian dan pengembangan ini masih dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum dapat dikendalikan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terutama berkaitan dengan efektifitas media ajar dengan penggunaan sampel yang lebih banyak dan lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan lebih media ajar ini dengan menghadirkan fitur-fitur lain yang mampu memudahkan pengguna. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkreatifitaskan materi dalam media dengan pembelajaran-pembelajaran lain.