

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, disimpulkan bahwa:

1. Uji validitas media interaktif ular tangga memperoleh hasil dengan kategori “sangat valid”. Adapun hasil didapatkan dari ahli materi dengan nilai yaitu sebesar 88% dan hasil yang didapatkan dari ahli media yaitu sebesar 95%. Sehingga didapatkan rata-rata hasil validasi sebesar 91,5% dengan kategori “sangat valid”. Demikian disimpulkan bahwa media interaktif ular tangga yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Uji kepraktisan media interaktif ular tangga memperoleh hasil dengan kategori “sangat praktis”. Praktikalitas media interaktif ular tangga didapatkan dari praktisi pendidikan yaitu wali kelas V SDN 106162 Medan Estate. Hasil praktikalitas didapatkan rata-rata sebesar 94%. Demikian disimpulkan bahwa media interaktif ular tangga yang dikembangkan sangat praktis diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Uji efektivitas dilakukan setelah mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa. Nilai rata-rata *pretest* diperoleh sebesar 46,3 dan rata-rata hasil *posttest* diperoleh sebesar 81,3. Sehingga didapatkan peningkatan hasil belajar sebesar 35. Kemudian dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus *n-gain* dan diperoleh hasil rata rata sebesar 0,67 dengan kategori “efektivitas sedang”. Demikian disimpulkan bahwa

media interaktif ular tangga cukup efektif serta berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Untuk Guru

Sebaiknya media permainan interaktif ular tangga ini diberikan kepada kelas tinggi tingkat Sekolah Dasar (SD) dikarenakan memerlukan ketelitian dan diskusi yang aktif dengan sesama siswa.

5.2.2 Saran Untuk Peserta Didik

Dengan penggunaan media interaktif ular tangga yang bersifat permainan edukatif, peserta didik disarankan agar tetap menjaga fokus dan memanfaatkan media semaksimal mungkin untuk meningkatkan pemahaman serta kreativitasnya masing-masing.

5.2.3 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencoba dengan materi lain serta membuat permainan lebih inovatif baik dari segi tampilan maupun sistem permainan.