

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang didapatkan, disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah divalidasi oleh ahli media dan materi, media diuji coba secara skala terbatas dan uji coba secara skala luas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Aku Berperilaku Pancasila.
2. Media pembelajaran Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) telah melalui proses validasi oleh dua tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil yang menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Pada tahap pertama, validasi ahli media memperoleh skor 80% yang menunjukkan media layak untuk dikembangkan dengan beberapa perbaikan. Setelah revisi, validasi tahap kedua oleh ahli media meningkat menjadi 93,33%, mengindikasikan media sangat layak untuk diuji coba di sekolah. Validasi oleh ahli materi juga menunjukkan skor tinggi sebesar 94%, menegaskan bahwa isi dan penyajian media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi “Aku Berperilaku Pancasila” untuk kelas II SD.
3. Tingkat efektivitas media papan permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) menunjukkan perbedaan signifikan antara rata-rata hasil

belajar kelas eksperimen 83,85 dan kelas kontrol 69,23. Nilai Cohen's d sebesar 12,43 mengindikasikan efek yang sangat besar, sehingga media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Respon siswa dan guru pada penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) memperoleh tanggapan yang sangat positif dan masuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba skala terbatas, 26 siswa kelas II A memberikan skor rata-rata 97,92%, sedangkan pada uji coba skala luas, 55 siswa kelas II B dan II C memberikan skor rata-rata 98,76%. Respon guru juga menunjukkan penilaian tinggi dengan skor antara 86% hingga 94%, yang semuanya termasuk kategori sangat layak. Hasil ini mengindikasikan bahwa media UTAPAN efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pada bagian tugas akhir penelitian ini, peneliti perlu mengakui bahwa ada beberapa keterbatasan penting dalam penelitian ini yaitu :

1. Semua sampel yang saya teliti adalah siswa kelas II SDN 27 Sintang yang bertepatan di kota sintang. Mengingat hal ini masih berlaku pada wilayah lain yang memiliki kultur yang sama.
2. Semua sampel yang saya teliti adalah hanya di peruntukan untuk siswa kelas II SDN 27 Sintang. Oleh karena itu mungkin masih berlaku bagi jenjang pendidikan yang lain yang kultul hasilnya sama.

3. Penelitian ini hanya meneliti salah satu faktor yaitu pengembangan media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN) pada SDN 27 Sintang dan ketika belajar menggunakan media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN).

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN) yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan di dalam penyampaian materi oleh guru yang dapat dipergunakan dengan mudah untuk menjelaskan materi yang disampaikan, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya pada saat penelitian dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media lebih menarik lagi dan waktu penelitian, bisa dengan mudah

sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

- b. Hendaknya dapat mengembangkan media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN) dengan menggunakan pertanyaan mengenai seputar materi yang di pelajari.
- c. Hendaknya dapat mengembangkan media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN)) dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.
- d. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media papan permainan ular tangga pancasila (UTAPAN).