

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai Pengembangan Permainan Ular Tanpan pada materi pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media permainan Ular Tanpan meliputi: analisis kebutuhan, penentuan kompetensi inti kompetensi dasar, indikator pencapaian belajar, dan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, mendesain desain produk, pengembangan produk, tahap uji coba produk dan produk final. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media permainan Ular Tanpan pada materi pancasila asil belajar siswa kelas III Sekolah dasar layak digunakan. Hasil validasi ahli media sebesar 99% termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 99% termasuk kategori sangat layak.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan mengenai materi pancasila siswa kelas III menggunakan permainan Ular Tanpan. Keefektifan media Ular Tanpan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* uji coba skala kecil dan uji coba skala luas menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan hasil secara keseluruhan  $< 0,05$  pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri nenak tembulan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai sig  $0,002 < 0,05$ . Terdapat hasil yang signifikan materi pancasila dengan menggunakan pada *pretest dan posttest* uji coba

skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul dengan hasil uji hipotesis  $0,00 < 0,05$ .

3. Tanggapan siswa dan guru terhadap media permainan ular tanpan untuk pada materi sila-sila tema 8 siswa kelas III sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan siswa uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 98% termasuk kategori Sangat baik. Skor tanggapan siswa pada uji coba skala luas diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Skor tanggapan guru uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 98% termasuk kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala luas diperoleh persentase 90% termasuk kategori sangat baik.

## **B. Keterbatasan Produk**

Keterbatasan pada media pembelajaran permainan ular tanpan yaitu: 1) media permainan ular tanpan hanya berbentuk media cetak, 2) materi yang terdapat dalam media hanya terbatas untuk siswa kelas III sekolah dasar sehingga perlu dikembangkan lagi.

## **C. Implikasi**

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi tema 8 pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran terintegrasi pancasila belum ada di sekolah-sekolah tempat dilakukannya penelitian sehingga perlu untuk media pembelajaran ini perlu untuk dikembangkan.

## **D. Saran**

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

### **1. Bagi Guru**

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi pancasila, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab, mengenal pancasila syang akan datang.

### 3. Bagi Peneliti Lain

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.
- b. Dijadikan tambahan panduan dalam melakukan kajian R&D di Kampus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agrestin, I., Maulidiyah, E, C. (2021). Pengembangan media Big Book Terhadap Pengetahuan Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Volume 5, Nomor 2.
- 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.
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160-167.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119-128.
- Catono Randi. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* Jakarta: Bumi Aksara
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Ferryka, Z. P. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran. *Jurnal Magistra*, 58-68
- Khayatun, A. N. (2013). Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nasrullah, A. (2020). Upaya Peningkatan Pemahaman Makna Simbol-Simbol Pancasila Melalui Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas III SD Negeri Tunggulsari I Tahun Ajaran 2019/2020. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2).

- Nurfadhilah, S. (2021). Media Pembelajaran. Tangerang.Nurrita. T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian* . Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pabbajah, M., Dewi, D. A., & Susanti, N. (2022). *Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas III*. Jakarta: Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 5, 1301-11308.
- Rahma, S. (2023). media ular tangga meningkatkan kemahiran membaca bahasa arab sederhana, lombok tengah: pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *E-Jurnal UIN (Universitas Islam Negeri) Alauddin Makassar*, 1, 51-69.
- Salombe. Y.S.(2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 2, Nomor 1
- Sari, O. R., & Damayanti, S. (2023) pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP tingkat IX. *Quanta*, 7, 21-30.
- Setyaningsih, G., Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* Volume 9 No. 1. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1869/1085> diunduh 23 Juli 2022
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tatisina, O.L., Rukmi, A.S. Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku Untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 7, Nomor 5

- Utami, S. D., & Mustari, H. (2020). PERUT SINCAN (Snakes and Ladders Game of Disaster Mitigation) as a Disaster Education Learning Medium. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 3, No. 1, Hal. 76-82. Utami, S. D., dan Mustari, H. 2020. PERUT SINCAN (Snakes and Ladders Game of Disaster Mitigation) as a Disaster Education Learning Medium. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 3, No. 1, Hal. 76-82. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/search/search>, diunduh 5 Desember 2021 <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/search/search>, diunduh 5 Desember 2021.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wahyuni, D. (2022). Pengembangan media ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1 " Jenis-jenis pekerjaan" di SD Negeri 5 Sekayu (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- Wicaksono, V. D. Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara " Garuda Pancasila" Kelas III Sekolah Dasar.
- wulandari, putri, a., salsabila, anastasia, a, cahyani, grina,... zakiah, u. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Bar Mengajar. *Journal on Education*, 05, 3928-3936.
- Wulandari, F., Santoso, S., & Sarwono. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Komik dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Inverigation Terhadap Kesiapsiagaan Siswa dalam menghadapi Bencana Gempa Bumi pada Siswa