

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil Penelitian Dan Pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan media Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar Muatan Matematika, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan Media Ular Tangga di peroleh dari validasi materi dan media oleh ahli. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 83,33% dengan kategori "Sangat Layak" dan dari ahli materi yang memberikan nilai rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Layak.
2. Kepraktisan produk diperoleh tadi tanggapan guru terhadap media ular tangga dilakukan pada uji coba terbatas dan saat proses pembelajaran berlangsung yang di observasi hasil kepraktisan melalui angket kepraktisan yang diisi oleh guru kelas, analisis guru pada uji coba terbatas memperoleh nilai 83,33% dengan kriteria sangat praktis artinya media ini praktis.
3. Tingkat keefektifan media permainan ular tangga tiga dimensi berbahan triplex dengan tiga tingkatan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika. Hal ini terlihat dari peningkatan skor angket minat belajar siswa sebelum belajar dengan persentase 78,4375% dan skor angket

minat belajar siswa setelah belajar dengan persentase 95,626% menggunakan media tersebut, serta adanya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media permainan ular tangga yang dirancang dalam bentuk tiga dimensi terbukti mampu menarik minat siswa, perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Respon siswa terhadap media ular tangga dilihat dari tanggapan dari guru dan siswa melalui angket respon. Berdasarkan analisis respon siswa pada uji sekala terbatas memperoleh nilai 88,333% dengan kriteria sangat baik sedangkan pada ujicoba sekala luas memperoleh nilai 88,9583% dengan kriteria sangat baik artinya siswa senang terhadap media pembelajaran ular tangga sehingga media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

#### B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan pada media permainan ular tangga yaitu:

1. Karena keterbatasan waktu serta dana maka populasi di fokuskan pada SD Negeri 1 di Nanga Silat.
2. Keterbatasan yang ada pada pengembangan media permainan ular tangga dibuat berdasarkan pelajaran matematika pada pokok bahasan tentang materi pecahan.

#### C. Implikasi

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan Materi pecahan muatan

matematika di Sekolah Dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media ular tangga belum ada di sekolah-sekolah tempat yang dilakukannya penelitian sehingga perlu adanya media pembelajaran ini untuk dikembangkan.

#### D. Saran

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

##### 1. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran ular tangga yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menjadi informasi dan menambah pengetahuan guru untuk mengembangkan media yang interaktif, agar bisa lebih kreatif dalam proses pembelajaran dikelas media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi pendamping sumber belajar. Hasil pengembangan sebagai referensi guru agar bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran lainnya.

##### 2. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah pengetahuan siswa tentang materi pecahan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk menambah informasi dan pengetahuan tentang media pembelajaran pada muatan matematika materi pecahan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien media pembelajaran yang dikemabangkan akan membantu peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

### 4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan kualitas media pembelajaran yang efektif dan hasil belajar siswa sehingga meningkatkan mutu sekolah dan meningkatkan profesionalisme guru. Sekolah sebagai tempat kegiatan pembelajaran berlangsung mendapatkan media pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam menerapkan kurikulum Merdeka disekolah dasar

### 5. Bagi lembaga stkip persada khatulistiwa sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.