

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari berbagai proses yang terlibat dalam pengembangan media ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media Ular Tangga yang sudah rampung tahap pengembangannya maka lanjut pada tahap validasi. Pada tahap ini para validator ahli materi memperoleh skor 82,5% dalam kategori valid dengan keterangan “Tidak Revisi”, kemudian validasi ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 92% kategori sangat valid dengan keterangan tanpa revisi. Kedua skor di rata-rata kan agar memperoleh skor akhir validasi, maka hasil akhir dari validasi sebesar 87,25% kategori “Sangat Valid” dengan keterangan “Tanpa Revisi”.
- 2) Kepraktisan Media dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yaitu siswa kelas III sebanyak 23 responden dan satu guru. Skor presentase kuesioner siswa sebesar 87% dan skor presentase kuesioner guru sebesar 97,5%. Penjumlahan Hasil presentasi dari kuesioner terkait media Ular Tangga tersebut sebesar 92,25% dengan kategori “sangat praktis”.
- 3) Efektivitas Media Ular Tangga diuji menggunakan uji *Befor-After*. Hasil uji *Befor-After* menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan produk Media Ular Tangga. Nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan Media Ular Tangga sebesar 53,04. Nilai yang

diperoleh sesudah menggunakan Media Ular Tangga sebesar 84,78. Adapun selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan Media Ular Tangga yaitu 31,74. Hasil ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan media Ular Tangga ialah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan terlibat aktif tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Sarana pembelajaran Ular Tangga yang dibuat pada kelas III SD/MI ini tentunya masih terdapat kekurangan serta kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaannya hendaklah di dukung dengan gambar agar lebih menarik, kreatif dan mendalam, agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Untuk peneliti selanjutnya hendaklah mengembangkan Media ini tidak sebatas pada materi pecahan saja namun dengan materi yang lain agar pembelajaran lebih menarik.

