

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Arga Tara (ular tangga nusantara), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Arga Tara (ular tangga nusantara) dikembangkan dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Media Arga Tara berupa permainan edukatif yang membahas materi tentang keberagaman budaya di Indonesia. Pengembangan produk pada kelengkapan media Arga Tara berupa papan media berukuran 3 meter x 3,5 meter, kartu ular dan kartu tangga, dadu yang berupa boneka, dan petunjuk permainan dalam bentuk buku panduan. Media ini didesain semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan serta peserta didik mudah dalam memahami materi Keberagaman budaya di Indonesia. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian dalam pengembangan media ini menggunakan metode wawancara, kusioner/angket, observasi dan dokumentasi.
2. Pengembangan Arga Tara yang sudah selesai selanjutnya divalidasi hasil. Dalam menghitung kevalidan media menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif penelitian ini diperoleh dari kritik dan saran yang telah dikemukakan oleh ahli materi, media, dan guru kelas IV SD dalam rangka memperbaiki dan mengetahui kelayakan suatu produk. Sedangkan pada data kuantitatif, data hasil penelitian yang berbentuk angka atau skala perskoran. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil validasi yang telah dikemukakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dengan skala likert (1-5). Skor likert dihitung dengan skor rata-rata tiap butir pertanyaan. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor 87% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi ahli isi/materi memperoleh 91% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi oleh ahli praktisi memperoleh 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut maka pengembangan media Arga

Tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar kecamatan Medan Tembung sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Mengetahui kepraktisan media Arga Tara (ular tangga nusantara), maka dilakukan penyebaran angket respon peserta didik dan guru kelas IV MIS Al-Anwar. Penghitungan persentase kepraktisan media Arga Tara menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian responden peserta didik memperoleh persentase kepraktisan 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil penilaian respon guru memperoleh persentase kelayakan 91% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka pengembangan media Arga Tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar kecamatan Medan Tembung sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak yaitu:

1. Guru
  - a. Guru sebaiknya menggunakan media serupa dalam materi lain atau mata pelajaran lain.
  - b. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas untuk materi atau mata pelajaran lain.
2. Peneliti
  - a. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai menguji keefektifan pada media Arga Tara (Ular Tangga Nusantara) untuk kelas IV SD/MI.
  - b. Peneliti juga dapat mengembangkan media ular tangga untuk materi lain atau mata pelajaran lain.