

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MTs Taufiqiyah tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Taufiqiyah yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi alat bantu bagi pendidik untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran IPS dengan materi ASEAN, Interaksi sosial, Pluralitas masyarakat Indonesia pada kelas VIII di MTs Taufiqiyah Kemuning.
3. Media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS materi ASEAN, Interaksi sosial, Pluralitas masyarakat Indonesia berdasarkan perkembangan nilai ulangan harian peserta didik yang sebelumnya memiliki rata-rata 58 menjadi 78, yang semula kemampuan peserta didik termasuk kategori sedang berubah menjadi kategori tinggi, serta peningkatan kemampuan kognitif tingkat C1 yang semula rata-ratanya adalah 18 menjadi 27, tingkat C2 yang semula rata-ratanya adalah 11 menjadi 14, tingkat C3 yang semula rata-ratanya adalah 14 menjadi 20 dan C4 yang semula rata-ratanya 15 menjadi 17 pada peserta didik kelas VIII di MTs Taufiqiyah Kemuning.

B. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian di atas, terdapat beberapa saran perbaikan untuk penelitian pengembangan pada tahap lebih lanjut, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah hendaknya mengadakan sebuah pelatihan guna memberi wawasan yang lebih banyak lagi di masa mendatang dalam mengembangkan media pembelajaran pada kegiatan belajar untuk peserta didik. Selain itu, pihak sekolah hendaknya lebih memonitor perkembangan fasilitas yang ada di sekolah, supaya kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan out put yang bermutu dan berkualitas terutama dalam hal keaktifan peserta didik serta kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Pendidik

Sebagai seorang pendidik, hendaknya guru harus selalu meningkatkan kreativitas atau kemampuan yang dimilikinya untuk selalu menghadirkan proses pembelajaran yang baru, senantiasa menciptakan inovasi-inovasi lainnya supaya keaktifan belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS dapat meningkat.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89
- Arief S. Sadiman, dkk. (2019). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Arumsari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 6(1), 13–25.
- Asori, L. 2018. EVALUASI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPS TERPADU PADA SISWA KELAS VII MTsN 1 MOJOKERTO (skripsi). Malang (ID): Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Asyhar. 2013. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. 2019. 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*.
- Basri, Syaiful. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Borg, & Gall. 1983. *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desi Astuti. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII

Pokok Bahasan Pesawat sederhana. Skripsi. IAIN Raden Intan Lampung.

Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Fandhita, Prisca. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akutansi*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sanata Dharma.

Kurniawati, Feri. 2020. Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13 (1): 10-21.

Kustandi, C. & Sutjipto. 2018. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Latuheru, J. 2020. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Maydiantoro. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Impementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Alauddin Makassar

Munandi, Yudhi. 2019. *Media Pembelajaran Suatu Pendekatan Baru*. Ciputat: Gedung Persada Press.

Musyarofah, Abdurrahman, Nasobi. 2021. KONSEP DASAR IPS. Yogyakarta (ID). Komojoyo Press (Anggota IKAPI).

Nasution, Maulana. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Ngalimun. 2019. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Awaja Pressindo.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2017. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Prihantini. 2020. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Purwaningsih, Ika. 2022. Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, Volume 10 Nomor 1: 7-20

Rahina. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No1*.

Rasyid, Hamidi. 2023. *Pengembangan Pembelajaran IPS Lingkungan Pondok Pesantren*. Purbalingga : Eureka Media Aksara.

Ratnawati, Ety. 2018 “PENTINGNYA PEMBELAJARAN IPS TERPADU.” 15.

Riyana, Cepi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia

Saat, Sulaiman. 2018. Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8 No. 2: 1-15

Sanjaya, Wina. 2020. *Strategi pembelajaran : Berorientasi StandarProsesPendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono.2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatis dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua). Alfabeta,cv

Sukarman. Ahmad. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Sukiman. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Susilana, R. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (n.d.). 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance of Learning Media in Improving Student Learning Achievements)*. Volume V Nomor 2 Maret.

Winingsih, H. Lucia, dkk. 2017. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT