

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Game Ludo dan Link (GAUL) pada tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah pembelajaran 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran GAUL valid digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, validator ahli materi sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik, respon siswa kelompok kecil mendapat presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran media GAUL layak/valid digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah pembelajaran 1.
2. Pengembangan media GAUL efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil belajar siswa kelompok kecil dan kelompok besar mengalami peningkatan sehingga dapat dikatakan efektif. Hasil efektivitas juga dapat diperoleh melalui perhitungan secara klasikal. Hasil kelompok kecil memperoleh ketuntasan klasikal pada nilai pretest sebesar 20% dengan kualifikasi tidak tuntas dan ketuntasan klasikal pada nilai *posttest* 100% dengan kualifikasi tuntas. Berdasarkan

perhitungan secara klasikal dapat disimpulkan bahwa media GAUL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengembangan media pembelajaran GAUL dapat meningkatkan hasil belajar siswa . peningkatan hasil belajar dapat diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil peningkatan kelompok kecil secara klasikal meningkat sebanyak 80% dari nilai pretest dan nilai posttest 80%, peningkatan hasil belajar klasikal pada kelompok besar meningkat sebanyak 88% dari nilai pretest 12% dan nilai posttest 100%. Berdasarkan perhitungan klasikal tersebut dapat dibuktikan bahwa media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media GAUL untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah pembelajaran 1, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran untuk pemanfaatan produk
 - a. Media GAUL dapat dimanfaatkan sebagai referensi/media penunjang penyampaian materi pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.
 - b. Media GAUL dapat memberikan wawasan baru tentang pembelajaran pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Saran untuk pengembang produk lebih lanjut

Saran untuk pengembang produk lebih lanjut yaitu, pengembangan media GAUL dapat digunakan sebagai informasi terkait pengembangan media Game Ludo dan Link saat pembelajaran tatap muka terbatas dimasa pandemi di sekolah dasar.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*. Rose KR, Editor. Yogyakarta (ID): Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azhar, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dermawan, IPA dan Edy S. 2013. Revisi Taksonomi Pembelajaran S. Bloom. *Satya Widya*. 29 (1): 30-39.
- Fauhah, H dan Brillian R. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 9 (2):321-334.
- Hulu, VT dan Taruli RS. 2019. Analisis Data Parametrik Aplikasi SPSS Dan Statcal: Yayasan Kita Menulis.
- Jihan, ANF dkk. 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7 (2): 107-113
- Kemendikbud. 2021. Buku Saku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Coronavirus Desease 2019 (COVID-19). Kemendikbud.
- Khodziah, S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasa Gerak Melingkar*. Skripsi. Lampung: Pendidikan fisika Program S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri.
- Khurriyati, Y dkk. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*. 8 (1): 91-104.
- Kustandi, C dan Daddy D. 2020. Pengembangan media pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Luluk, A. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 di MIN Sukosewu Blitar*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1 (2) : 97.
- Muklis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. 4 (1): 63-76.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Sudarmaji L, Editor. Jakarta (ID): PT Prestasi Pustaka.
- Nengrum, TA dkk. 2021. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*. 30 (1) :1-12.
- Neolaka, A. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Adriyani K, Editor. Bandung (ID): PT Remaja Rosdakarya.
- Novia, U. 2019. *Pengembangan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Pemalang*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3 (1): 171-187.
- Oviani, T. 2019. *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1 Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Pribadi, BA. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Rahmawati, A. 2019. *Pengembangan media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS materi Rumah Adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. 2019. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung:Alfabeta.
- Royani, A. 2017. Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Jurnal Riset dan Konseptual*. 2 (3): 294-311.
- Sani, RA. 2016. *Penilaian Autentik*. Riza DA, Editor. Jakarta (ID): PT Bumi Aksara.

Sudjana, N. 2016. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Tjun S, Editor. Bandung (ID): PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, Kualitaitaf, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

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

Suryani, N dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wati, A. 2021. Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1): 68-73.

Yulia, R dan Iswendi. 2021. *The Influence of The Use of The Chemical Ludo Educational Game On Environmental Pollution Material On The Learning Outcomes of Class VII Junior HighScool Student*. 28 (1):254-259.

Yuntari, WN. 2019. *Pengmbangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT