

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan dan kelayakan pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh berdasarkan hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Pada validasi media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dilakukan dengan hasil menunjukkan presentase 92,5% dengan keterangan sangat valid dengan revisi, sedangkan validasi materi menunjukkan presentasi 97,55% dengan keterangan sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari para validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi mendapatkan keterangan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.
3. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari hasil perhitungan uji gain (N-Gain). Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 0,74. Hasil uji gain pada uji coba kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 0,82. Klasifikasi dari hasil

perhitungan uji gain pada kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam kategori tinggi, artinya hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar meningkat setelah menggunakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 6. Adapun beberapa saran-saran dari pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) diantaranya:

1. Bagi pihak sekolah, dapat memanfaatkan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menarik di kelas, namun ketika menggunakan membutuhkan pengarahannya serta pengawasan yang dilakukan guru kelas kepada siswa agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Bagi guru, media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar serta menyampaikan materi di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya materi dalam tema 8 subtema 1 pembelajaran 6, namun dalam penerapannya diperlukan sarana yang mendukung seperti kartu soal atau kumpulan soal-soal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) masih memiliki kekurangan sehingga diperlukan suatu inovasi yang lebih kreatif dalam melakukan perbaikan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat memanfaatkan media audio visual .



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah, Herliani, and PM Labulan. 2021. Development. Learning Media Application Of Snake On The Nervous System Materials To Increase Learning Outcomes And Concepts Mastery Of High School Students In The 2020/2021 Academic Year. *Indonesian Journal of Educational Rivew*. Vol. 8, No. 1, Juli 2021.
- Armina, Lili. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Auliyah, Jannatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan” Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Ayuningtyas, Sisna Dea. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Karya Tiga Dimensi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Jepara*. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.
- Berlian, Titiek. 2021. *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Daryanto. 2016 . *Media Pembelajaran* . Yogyakarta : Gava Media.
- Dewi, Fani Prasetiati. 2021. *Pengembangan Media Papan Catur Materi KPK dan FPB Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Fardhal, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

- Handayani, Sri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Harefa, N. A., & Eti, H. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*. <https://eprints.unpam.ac.id>.
- Hasan, Muhammad et. all. (2021). *Media Pembelajaran*. <https://eprints.unm.ac.id>.
- Hidayah, Y.F, Sudiyanto, & Siswandari. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2 No. 2 (2017).
- Indrianti, Lisa. 2020. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Istaqam, Nur. 2021. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, Vol. 5 No. 2 (2021).
- Karuniawati, Ragilia Putri. 2022. *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik (Tema 4 Subtema 1) Siswa Kelas 3 SDN Puntun 01 Batu*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kasanah, Uswatun, et al. 2022. The Development Of Smart Snake And Ladder Media In Master Of English Vocabulary Grade III at SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature (JCELL)*. Vol. 1, No. 4, May 2022.
- Kusuma, Isna Ari. 2018. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Lestari, K.M. & Yudhanegara, M.R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Maharani, Dian. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Di SDN Kepatihan 01 Jember*. Skripsi, Universitas Negeri Jember.
- Megawati. 2021. *Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Muharam, Muhamad Rizki. 2022. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Universitas Pasundan.
- Mulyawati, Yuli, dan Tustiyana Windiyani. 2020. The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Students' Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3(2):182.
- Nuzulia, Nuril. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindu dan Budha Berbasis Soal Hots Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Ngaringan 03 Blitar*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Putra, Nanang, Samsul Hakim, dan Sahril Sandika. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) Terhadap Kemampuan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 20-29.
- Rahmasari, Fani. 2021. *Pengembangan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Pada Tema Kebersamaan Subtema Kebersamaan di Sekolah Kelas 2 SDN 1 Landungsari*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Romadhonah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII DI SMP/MTS*. Skripsi, Universitas Raden Intan Lampung.
- Sahara, Rita. 2021. *Pengembangan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sipahutar, Linni Srigusti. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Mdel Think Pair Share Dalam Pembelajaran Tematik IV SD Negeri 200508 Padangsidempuan*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.
- Subiyakto, B. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. <https://eprints.ulm.ac.id>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafarina, Dhea Meinanda. 2021. *Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Pasundan.
- Syarifudin, Muhamad. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV di Kecamatan Tapung Hilir*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Syawaluddin, Ahmad, Sidrah Afriani Rachman, dan Khaerunnisa. 2020. *Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. Simulation and Gaming*, 51 (4), 4322-442.
- Ummah, Riris Khoirotul. 2021. *Pengembangan Media ULTACER (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wahyuni, Lisda. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

- Wahyuningsih, Fitri. 2021. Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ips Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pioner: Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No. 1 (2021).
- Wardana, Andi. 2018. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Winarti. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktia Tetap Dengan Metode Menjdohkan Kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. VIII No. 22 (2013).
- Wulandari, Devi Putri, dan Cindy Ali Pravesti. 2021. Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 11 (1) 95-105 Mei 2021.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT