

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran ular tangga yang mana desain pengembangannya menggunakan desain ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran ular tangga dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dari dua orang ahli media diperoleh hasil presentase 93% untuk validator 1 dan 90,2% untuk validator 2. Dari presentase keduanya diambil rata-rata diperoleh hasil 91,6% yang selanjutnya diklasifikasikan menurut kategori kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan tabel kategori kelayakan media pembelajaran, presentase uji kelayakan media pembelajaran ular tangga termasuk pada kategori “sangat layak” yakni pada rentang 81%-100%.

Hasil dari dua orang ahli materi diperoleh hasil presentase 80% untuk validator 1 dan 86% untuk validator 2. Dari presentase keduanya diambil rata-rata diperoleh hasil 83% yang selanjutnya diklasifikasikan menurut kategori kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan tabel

kategori kelayakan media pembelajaran, presentase uji kelayakan media pembelajaran ular tangga termasuk pada kategori “sangat layak” yakni termasuk pada rentang 81%-100%.

3. Hasil uji efektivitas pengembangan media pembelajaran didapatkan hasil rata-rata *n-gain* kelas. Nilai *n-gain* diperoleh dari selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* peserta didik memperoleh nilai rata-rata 46 sedangkan nilai maksimal nya adalah 80. Oleh karena itu minat belajar peserta didik dikategorikan rendah. Padahal minat belajar sendiri memiliki peran yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Andi Achru bahwa minat belajar memiliki fungsi sebagai suatu hal yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar dan menentukan arah atau tujuan yang ingin dicapai.<sup>86</sup>

Setelah mengetahui nilai *pretests* peserta didik yang rendah, peneliti menerapkan media pembelajaran ular tangga. Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga ini dirasa memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil *posttest* lebih baik daripada hasil *pretest*. Nilai *posttest* diperoleh hasil rata-rata 72. Terdapat peningkatan nilai dari 46 meningkat menjadi 72.

Selanjutnya efektivitas media pembelajaran ular tangga dapat dilihat dari hasil uji *n-gain*. Rata-rata nilai *N-Gain* diperoleh hasil 0,8. Dari hasil *n-gain* kemudian di kualifikasikan kedalam tabel kriteria

---

<sup>86</sup> Andi Achru, 212.

keefektifan media pembelajaran yang mana media pembelajaran termasuk kedalam kategori keefektifan “Tinggi” dengan rentang skor lebih dari 0,7.

Setelah mengaplikasikan media pembelajaran ular tangga ini dirasa sangat efektif untuk pembelajaran, hal ini sesuai dengan teori Gagne, media merupakan berbagai macam komponen di sekitar peserta didik yang bisa merangsang mereka untuk belajar. Karena dengan kegiatan ini memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat dalam belajar. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media yang terdapat permainan dan simulasi.<sup>87</sup> Media pembelajaran ular tangga ini merupakan perwujudan dari media yang terdapat permainan dan simulasi dengan materi gaya dan macam-macam gaya sehingga sangat sesuai jika media ini dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri, penulis memberikan beberapa saran adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

---

<sup>87</sup> Askardiya Mirza Gayatri dan Septiana Ika Ningtyas , “Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di SMK”, *Journal Of Education*, 4, no. 1, (2017): 92.

2. Bagi pendidik, diharapkan dapat lebih memanfaatkan media pembelajaran ular tangga dan media pembelajaran lainnya untuk peserta didik dan dapat digunakan menjadi alat evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan penelitian ini bisa lebih menyempurnakan media pembelajaran ular tangga ini, dan bisa menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran.