

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa :

Pengembangan media pembelajaran ular tangga menggunakan model kooperatif tipe STAD pada materi bunyi kelas VIII yang dibuat peneliti dan kemudian dikembangkan untuk mengajarkan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi Bunyi di kelas VIII B SMP N 3 Gorontalo dengan menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1979) yang telah dimodifikasi memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi memberikan rata-rata penilaian sebesar 4,03 dengan persentase 80,6 % layak untuk digunakan dari aspek materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 4,54 dengan persentase 90,8 % sangat layak untuk digunakan dari aspek desain media. Selain itu, untuk keefektifan model pembelajaran yang digunakan dapat dilihat dari hasil kuesioner minat peserta didik terhadap penggunaan media Bunyi dalam Ular Tangga (BADUT) dalam pembelajaran, rata-rata persentase minat peserta didik terhadap media > 61% sangat setuju yang berarti media BADUT mendapatkan respon yang baik dan peserta didik sangat berminat belajar dengan menggunakan media BADUT. Untuk hasil belajar peserta didik, dari 28 peserta didik, secara individual terdapat 25 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran dan 3 orang peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan keberhasilan kelas (ketuntasan klasikal) sebesar 89,29 % peserta didik yang tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) >75 %.

5.2 Saran

Setelah melakukan beberapa kali revisi dan 2 kali uji coba dalam 2 kali pertemuan dan penyebaran di sampel yang berbeda, media pembelajaran

BADUT ternyata berpengaruh *positif* terhadap pembelajaran IPA pada materi bunyi, maka peneliti meyarankan agar media pembelajara BADUT ini dapat digunakan dan disosialisasikan di kalangan sekolah tempat penelitian.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan saran bahwa media pembelajaran BADUT yang telah peneliti kembangkan dapat digunakan sebagai akternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media BADUT ini mendapat respon yang positif dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bito, Nursiya. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis. Magister Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Faturrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2014. *Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum & Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Giancoli. C Douglas. 2001. *Fisika Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Haerani Nur. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, No. 1, Februari 2013
- Kosasih Nandang, dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Kuantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung : ALFABETA cv.
- Musfiqon HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume 8 Nomor 1, April 2011.
- Nugroho Aris Prasetyo. Trustho Rahardjo, Daru wahyuningsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika ISSN: 2338 – 0691. Universitas Sebelas Maret : Surakarta.
- Nugrahani Rahina. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1, Juni 2007.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Pradytia P, & Sugiyanto. *Efektifitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD*. Jurnal Psikologi, Volume 34, No.2, 151-163.
- Rohman M, dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raga Grafindo Persada
- Sujanto Agus. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sundayana Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV Alfabeta
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Sunilawati, dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Numerik Siswa kelas IV SD*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA cv.
- Sukarjo. 2006. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca sarjana UNY
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur)*.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Uno, Hamzah. 2013. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yumarlin MZ. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik, Vol. 3, No. 1/April 2013.
- Yannidah, Novi. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Aptitude Treatment Interaction pada Efektivitas Pembelajaran Matematika*. ISSN: 2337-8166; Vol.1, No.1, April 2013. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo