

## **BAB V PENUTUP**

### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika untuk submateri Belah ketupat dan Layang-layang pada siswa kelas VII telah berhasil dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Four-D dengan 5 tahapan yaitu :

1. Pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi/konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.
2. Perancangan (*Design*), kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan format, dan penyusunan rancangan awal media pembelajaran yang akan di kembangkan
3. Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukukan penyusunanmedia pebelajaran, validasi ahli, uji keterbacaan dan uji cob terbatas

Media pembelajaran ular tangga (yang dikembangkan) berdasarkan model Four-D (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) telah dinilai valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan untuk siswa kelas VII. Hasil evaluasi media pembelajaran oleh validator menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ada pada kategori praktis sehingga bisa menjadi media pembelajaran tambahan bagi guru untuk mengajarkan submateri belah ketupat dan layang-layang. Hasil respon siswa berada pada kategori sangat baik

dengan persentase 95,3%. Sehingga media pembelajaran layak diproduksi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan mencermati petunjuk penggunaan media pembelajaran Ular tangga matematika sebelum memanfaatkannya, agar dalam pelaksanaannya berjalan efektif dan optimal.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran Ular tangga matematika sehingga belajar akan lebih menyenangkan

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alexander, Tri Saputra. 2012. *Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas X-F SMA N 11 Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Andang, Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Andi, Yudha. 2001. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung: Dar! Mizan
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Bostan, MA: Allyn and Bacon. Copyrigh 1980 by pearson Education*
- Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara

- Hollands, Roy. 1995. *Kamus Matematika*. Jakarta: Erlangga
- Juliandi A, Irfan, Manurung S. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. Medan: UMSU Press
- Kemdiknas, 2014. *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah menengah pertama/madrasah stanawiyah*. Biro hukum dan organisasi kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Muhibbin Syah, 2006. *Spikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspendik, Kemendikbud. 2017/2018. *Beranda/SMP/informasi*.
- Sardiman, Arief S. (dkk). 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada
- Satwada, Wegig. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Permainan Ular tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang pada materi pokok Segiempat*. Universitas Negeri Semarang
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sriyanto. 2006. *Menebar virus pembelajaran matematika yang bermutu*. <http://www.Pmri.or.id/artikel/index.pdp?main=5> (akses 29 Januari 2019)
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugandi, Ahmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman. E.2001. *Pembelajaran Matematika Kontamporer*. Bandung: JICA
- Sulwan, Abdullah Nasih. 1988. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*. Terj. Syaifullah Kamelir dan Hery Noer Ali. Bandung: As Syifa

Tim penyusun KBBI. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka

Yusuf, Yasin, dkk. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan menggunakan metode ular tangga*. Jakarta: Visi Medias