

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan berdiskusi di media Snake Board Game, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut mengenai berbagai jenis pekerjaan:

1. Pertama, pengembangan media Snake Board Game untuk berbagai jenis pekerjaan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahapan tersebut meliputi analisis, dimana peneliti melakukan berbagai analisis seperti menilai kebutuhan siswa. Untuk memperoleh informasi tersebut dilakukan wawancara terhadap guru kelas IV MI Muhammadiyah Doudo sehingga mampu didapatkan permasalahan apa yang sedang terdapat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Analisis materi, analisis tersebut memiliki tujuan dalam mengidentifikasi materi yang akan dicantumkan dalam media *Snake Board Game*. Dan penentuan tujuan pembelajaran, Kurikulum yang diterapkan di MI Muhammadiyah Doudo menjamin penetapan tujuan terlaksana secara efektif.

Desain (*Design*), tahap ini dilakukan dengan menyusun dan merancang media sesuai dengan materi macam-macam pekerjaan kemudian mendesain media diaplikasi Canva dan *CorelDraw X7*. Pengembangan (*Development*), tahap ini peneliti mewujudkan desain menjadi produk nyata yaitu media *Snake Board Game* dan melalui proses validasi. Media *Snake Board Game* divalidasi dari 2 validator ahli media serta 2 validator ahli materi. Validator ahli media berasal dari 1 dosen PGSD UNMUH

Gresik dan 1 Guru MI Muhammadiyah Doudo yakni Bapak Nanang Khoirul Umam, M. Pd., dan Ibu Muhayatin S. Pd. Validator ahli materi berasal dari 1 dosen PGSD UNMUH Gresik dan 1 Guru MI Muhammadiyah Doudo yakni Ibu Nataria Wahyuning Subayani, M. Pd., dan Ibu Syafurah, S.Pd.I.

Implementasi (*Implementation*), tahapan ini menjadi langkah uji coba media *Snake Board Game* terhadap peserta didik pada proses pembelajaran. Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari hasil revisi dari validator. Beberapa revisi dari validator yaitu memperbaiki warna pada tulisan “*Snake*”, mengubah gambar posisi hormat polisi, memperbaiki kalimat pada kartu pertanyaan dan memperbesar ukuran kartu pertanyaan, Penelitian berlangsung di MI Muhammadiyah 03 Doudo dengan melibatkan 8 peserta didik dan tim ahli media dan materi. Setiap ahli memiliki dua validator yang sangat ahli di bidangnya masing-masing. Penelitian difokuskan pada kartu jawaban dan kartu tantangan

2. Keefektifan media pembelajaran *Snake Board Game* untuk berbagai jenis tugas telah dibuktikan melalui validasi baik oleh ahli media maupun ahli materi pelajaran. Hasil validasi dari validator ahli media pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran valid mendapatkan skor sejumlah 87,5% untuk validator ahli media II mendapatkan skor sejumlah 93,75%. Selanjutnya didapatkan presentase rata-rata validasi media sejumlah 90,62% serta dikelompokkan sangat valid. Tidak hanya

itu, hasil penilaian dari validator ahli materi I mendapatkan skor persentase sejumlah 92,5%. Hasil validasi dari validator ahli materi II mendapatkan skor 80% untuk persentase rata-rata validasi materi memperoleh skor 86,25%, serta dikelompokkan sangat valid.

3. Media pembelajaran *Snake Board Game* yang telah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba dengan peserta didik. Penyelesaian angket respon siswa memberikan bukti dampak uji coba media terhadap siswa. Respon peserta didik yang telah dihitung memperoleh skor sebesar 90,75%. Hasil yang didapatkan mencakup pada kategori sangat baik serta mampu dimanfaatkan pada proses pembelajaran.
4. Keefektifan media didapatkan dari hasil tes peserta didik yang diberikan setelah menggunakan media. Diketahui bahwa terjadi peningkatan pada nilai peserta didik sebelum serta setelah memanfaatkan media, Sebelum diterapkan media *Snake Board Game* rata-rata nilai siswa adalah 88,75. Namun setelah memasukkan media *Snake Board Game* ke dalam pengalaman belajarnya, rata-rata nilai tes hasil belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 97,5. Khususnya, seluruh siswa mencapai nilai di atas ambang batas KKM yaitu 75 dan berhasil menyelesaikan studi. Selanjutnya kegiatan tes dilakukan dengan kemahiran maksimal sehingga menghasilkan persentase nilai sempurna sebesar 100%. Sehingga media *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan dinyatakan efektif sehingga dapat meningkatkan efektifitas saat kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan, saran yang diberikan yaitu :

1. Bagi Guru

Ditujukan lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif serta mampu dimanfaatkan juga menjadi referensi untuk menciptakan media pembelajaran seacara menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan yang telah dikembangkan, diharapkan mampu dimanfaatkan menjadi siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajarnya dengan bahan ajar yang efektif mendukung pemahamannya terhadap materi pelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Ditujukan mampu mengembangkan media *Snake Board Game* dalam tampilan yang lebih bagus serta menarik juga mampu memberikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.