

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat di simpulkan bahwa :

1. Pengembangan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) menggunakan model pengembangan 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan Namun hanya dilakukan dengan 3 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahapan yang pertama adalah tahap pendefinisian (*define*) dilakukan analisis awal terhadap permasalahan mendasar yang terjadi di UPT SD Negeri 73 Gresik. Selanjutnya, yaitu analisis peserta didik tahapan ini analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik saat kegiatan pembelajaran dengan mencari informasi dari guru kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik Selanjutnya, yaitu analisis materi peneliti memilih materi pembelajaran yang ada pada Tema 8 Sub tema 1 dengan memperhatikan keseluruhan materi yang dibahas merupakan materi pelajaran yang harus dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik yang membahas kegiatan ekonomi dan keterkaitannya dengan berbagai pekerjaan di masyarakat setempat. Selanjutnya, yaitu Analisis Tujuan Pembelajaran dilakukan perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013. Tahapan yang kedua adalah perancangan (*design*) dilakukan Pemilihan media pembelajaran dengan merujuk pada analisis awal atau analisis peserta didik dari permasalahan yang terjadi dikelas ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. selanjutnya, yaitu rancangan awal media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) Tahap pertama yakni membuat desain sederhana media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) di kertas yang diberi garis kotak-kotak menggunakan pensil. (2) Tahap kedua yakni

membuat desain media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) pada aplikasi corel dan canva yang akan dicetak menjadi banner berukuran 2,5 x 2,5 meter. (3) Tahap Ketiga yakni membuat desain petunjuk permainan pada aplikasi canva yang di desain dengan berbagai gambar yang menarik (4) Tahap keempat yakni membuat desain kartu bintang keberuntungan pada aplikasi canva dan dicetak pada kertas Art Carton kartu diberi desain bagian depan juga belakang. (5) Tahap kelima yakni membuat desain kartu wawasan pada aplikasi canva dan dicetak pada kertas Art Carton kartu diberi desain bagian depan juga belakang. (6) Tahap keenam yakni membuat desain kartu pertanyaan pada aplikasi canva dan dicetak pada kertas Art Carton kartu diberi desain bagian depan juga belakang. (7) Tahap ketujuh yakni membuat desain membuat name tag kelompok yang digunakan untuk pemain. Tahapan yang terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*) dilakukan validasi media dan materi pembelajaran kepada validator antara lain dua dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik validator ahli media I Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd. dan validator ahli media II Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. Sedangkan validator ahli materi terdiri dari dua guru UPT SD Negeri 73 Gresik Ibu Susi Budiharti, S.Pd. dan Bapak Muhammad Bayu Baharudin, S.Pd. Selanjutnya mendapatkan hasil validasi media didapatkan presentase nilai akhir rata-rata sebesar 82,05%, termasuk kategori Cukup Valid. terdapat beberapa catatan kritik dan saran dari validator ahli media I maka perlu adanya revisi atau perbaikan yang harus dilakukan. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan dilakukan validasi ulang kepada ahli media I kemudian didapatkan hasil presentase nilai akhir rata-rata sebesar 91,25% termasuk dalam kategori Sangat Valid atau layak untuk digunakan. hasil validasi ahli materi I dan ahli materi II didapatkan hasil presentase nilai akhir rata-rata sebesar 95,83%, termasuk dalam kategori Sangat Valid. Selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran berdasarkan pada tabel angket respon siswa perolehan hasil presentase dari angket respon peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik mendapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 95,41% Termasuk

dalam kategori penilaian Sangat Baik layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.

2. Hasil analisis validitas media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada kelas IV di UPT SD Negeri 73 Gresik berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 82,05 % dapat dikategorikan Cukup Valid, namun terdapat catatan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media I untuk merevisi media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) agar media dapat lebih baik lagi. Tidak ada catatan kritik dan saran dari ahli media II. Lalu peneliti melakukan beberapa revisi atau perbaikan terhadap media berdasarkan pada catatan kritik dan saran tersebut. Kemudian kembali melakukan validasi media ulang kepada validator ahli media I dan hasil validasi revisi media menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 91,25% dapat dikategorikan Sangat Valid. Kemudian hasil validasi ahli materi I dan ahli materi II menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 95,83% tidak terdapat catatan kritik dan saran dari kedua ahli materi. Jadi materi yang dimuat dalam media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat dikategorikan Sangat Valid.
3. Hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) diperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 95,41% sehingga dikategorikan Sangat Baik karena mendapat respon positif dari siswa.

B. Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti dapat memberi saran-saran sebagai berikut :

1. Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) merupakan media pembelajaran yang valid atau layak digunakan di Sekolah Dasar hal tersebut berdasarkan pada hasil validasi yang diperoleh dikategorikan sangat baik sehingga dapat diterapkan di Sekolah Dasar

2. Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat membuat peserta didik untuk belajar dengan membuat mereka merasa gembira dan bersemangat tentang pembelajaran mereka.

