

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian mengenai penggunaan ular tangga DIKE (Diharapkan: Inovatif, Kreatif, Edukatif) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Cibeunying dalam pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga DIKE ini meliputi judgement media ular tangga DIKE kepada ahli media, analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, membuat Analisis Materi Pelajaran (AMP), membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK serta menyusun alat evaluasi pembelajaran. Pada siklus I, perencanaan masih jauh dari sempurna terutama dalam hal manajemen waktu dan belum terlihat meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perencanaan tindakan siklus II terlihat lebih efektif dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga DIKE memiliki beberapa tahapan yaitu: 1). Tahap Berpikir dilakukan Siswa dalam kelompok dengan mempelajari kartu pintarnya masing-masing sambil bereksplorasi dengan mendemonstrasikan alat peraga yang telah disediakan guru pada meja masing-masing siswa ; 2). Tahap Berpasangan dilakukan siswa dengan tanya jawab bersama teman pasangannya menggunakan kartu pintar ; 3). Tahap Berbagi dilakukan siswa dalam kelompok dengan bertukar kartu pintar dan saling berbagi informasi dari apa yang ia pelajari pada kartu pintarnya kemudian berdiskusi untuk mengisi LKPD ; 4). Tahap *ready* menandakan

permainan menggunakan ular tangga DIKE dimulai yaitu dilakukan siswa secara berkelompok dengan memegang kartu monitoring teman disampingnya, kemudian sesuai kesepakatan dalam kelompok/dari hompimpa mempersilahkan seorang siswa untuk memulai permainan dengan melemparkan dadu, sedangkan teman disampingnya bersiap mengambil kartu pintar yang terdapat pada wadah yang sesuai dengan kode huruf yang ditampilkan dadu dan memberikan pertanyaan yang terdapat pada kartu pintar serta mengisi kartu monitoring sesuai jawaban yang diberikan siswa yang sedang bermain. Siswa yang sedang bermain menjawab pertanyaan, siswa yang tidak bermain harus ikut mendengarkan karena siapa tahu saat giliran mereka bermain mendapatkan pertanyaan yang sama. Setiap jawaban benar akan mendapatkan reward, jika salah akan mendapatkan hukuman sesuai aturan kebijakan yang terdapat pada kartu pintar, hal ini sekaligus akan menentukan nasib pion masing-masing siswa pada papan ular tangga DIKE. Kemudian siswa lainnya secara berurutan bergiliran melempar dadu, begitu seterusnya hingga semua kolom pada kartu monitoring terisi yang menandakan permainan berakhir/harus dihentikan.

3. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa baik dari segi aspek kognitif, psikomotorik maupun afektif kelas V SDN Cibeunying kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat dari siklus I ke siklus II

B. Saran

Sebagai implikasi dari hasil penelitian, berikut ini dikemukakan saran yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD, khususnya dalam menggunakan ular tangga DIKE. Adapun yang menjadi saran tersebut diantaranya :

1. Guru-guru SDN Cibeunying khususnya dan guru-guru sekolah dasar pada umumnya diharapkan mampu menjadi guru-guru yang kreatif dan inovatif

dalam merencanakan sebuah pembelajaran, salah satunya mampu merencanakan ataupun menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tidak haruslah semua guru membuat media ular tangga DIKE seperti yang telah peneliti lakukan, akan tetapi peneliti berharap banyak pada guru-guru sekolah dasar untuk terus menerus berinovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mencoba menggunakan media pembelajaran yang tepat sebab media pembelajaran jarang sekali digunakan guru terutama media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelompok dan mengandung unsur permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

2. Untuk penggunaan media ular tangga DIKE dalam pembelajaran, guru hendaknya memberikan instruksi yang jelas kepada siswa mengenai apa yang harus dilakukan pada setiap tahapan belajar sambil bermain menggunakan ular tangga DIKE, memperhatikan alokasi waktu dan harus selalu siap menjadi fasilitator bagi siswa
3. Disarankan kepada peneliti berikutnya untuk memberikan saran dan kritik yang membangun terhadap penggunaan ular tangga DIKE baik dari segi teknik maupun kualitas media. Dan peneliti akan merasa senang serta bersyukur jika ada yang ingin melanjutkan dan mengembangkan penggunaan ular tangga DIKE ini.