

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) adalah media yang dikembangkan untuk menunjang serta membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) dibuat dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dan menggunakan model penelitian *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Adapun desain media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) melalui beberapa tahapan yaitu diawali dengan melakukan analisis. Analisis yang dilakukan ialah berkaitan dengan analisis materi, analisis pengguna, analisis, perangkat lunak (*software*), analisis perangkat keras (*hardware*), serta analisis sumber ilustrasi. Kemudian tahap desain yaitu membuat desain UTARI, desain kartu kebenaran, desain kartu pertanyaan, desain kartu petunjuk, desain papan skor, desain dadu, desain bintang keberhasilan. Membuat *QR Code*, serta desain tempat penyimpanan media. Tahap pengembangan merupakan tahap lanjut dari proses desain hingga pada tahap pembuatan media. Lalu tahap selanjutnya ialah implemementasi kepada peserta didik serta yang terakhir ialah evaluasi untuk mengetahui kelayakan media UTARI.
2. Media pembelajaran yang telah dibuat mendapatkan nilai dari beberapa ahli. Hasil validasi media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) mendapatkan nilai dengan persentasi 100% dari ahli materi. Hasil tersebut masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Dari ahli media mendapatkan nilai dengan persentase 94,1% dan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Dari ahli pembelajaran

mendapatkan nilai dengan persentase 100% dan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Kemudian dari respon peserta didik, media UTARI mendapatkan nilai dengan persentase 91,79% dan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Dari keseluruhan hasil validasi didapatkan nilai rata-rata sebesar 96,7% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) yang artinya media Ular Tangga Ragam Indonesia yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan.

3. Hasil pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) yang dibuat oleh peneliti ialah media berupa visual berbentuk ular tangga dengan ukuran 250cm x 250cm. media tersebut berisi materi IPS keanekaragaman Indonesia yang terdiri dari senjata daerah, makanan khas, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta letak geografis dari masing-masing provinsi. Pada media tersebut terdapat 48 kotak yang terdiri dari 1 kotak start, 1 kotak finish, 4 kotak bintang tangga, 4 kotak ular turun, dan 38 kotak yang berisi ilustrasi keanekaragaman Indonesia di 38 provinsi. Pada masing-masing kotak provinsi tersebut terdapat 2 *QR Code* yang apabila di *scan* akan memunculkan 1 kartu pertanyaan juga 1 kartu kebenaran. Selain itu hasil pengembangan media yang peneliti buat ialah 38 kartu pertanyaan, 38 kartu kebenaran, papan skor yang terbuat dari *sterofoam*, kartu petunjuk, daftar pertanyaan tambahan, dadu yang terbuat dari kotak karton, dan tempat penyimpanan media, serta bintang keberhasilan.
4. Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) dapat meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan indikator minat. Indikator tersebut ialah perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat pada saat observasi implementasi media di kelas, serta melalui butir angket yang di isi oleh peserta didik mewakili indikator tersebut.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPS materi keanekaragaman Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Adapun rekomendasi yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya ialah sebagai berikut:

1. Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) ini merupakan media yang menggabungkan teknologi didalamnya dengan menyertakan *QR Code* pada masing-masing kotak ular tangga. Namun secara umum media ini lebih dominan konvensional seperti penggunaan ular tangga, dadu, skor, dan kartu petunjuk. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya dapat mencoba untuk membuat ular tangga yang berbentuk digital serta menggunakan dadu, dan skor yang berbentuk digital.
2. Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) ini mengelompokkan siswa ke dalam kelompok besar yang berjumlah 4 hingga 6 peserta didik. Sehingga terdapat kemungkinan ada anggota kelompok yang kurang aktif berperan seperti contoh menjawab pertanyaan yang ada. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplor atau membuat skema media ular tangga secara individu agar seluruh peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran.