

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media pembelajaran ular tangga berbasis edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkannya dilingkungan Masyarakat” kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan, diperoleh bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dari validasi materi dinyatakan sangat valid dengan 93,75%, Validasi media dinyatakan sangat valid dengan 95,83% dan dari validasi bahasa dinyatakan cukup valid dengan 75% dari ketiga para ahli. Serta diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga dengan rata-rata hasil validasi media adalah 88,19% dengan kategori sangat valid.
2. Praktikalitas media pembelajaran ular tangga oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan 93,03%. Praktikalitas yang dinilai oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan persentase 85,54%.
3. Efektivitas media ular tangga telah dikembangkan dapat dilihat dari soal *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai *pre test* yaitu 50,73 dan *post test* dengan rata-rata 85,17. Adapun hasil uji *N-Gain* yaitu 0,69 yang artinya cukup efektif.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut bagi guru kelas V SD, berdasarkan hasil validitas,

praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran ular tangga pada materi lainnya untuk kelas V SD.



DAFTAR RUJUKAN

- Adika , N. D. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta*, 1.
- Afandi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Disekolah Dasar. *FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoharjo*, 77-89.
- Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryani, D. E., Fadjrin, N., Azzahro, A. T., & iFitriono, A. R. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Gema Keadilan*, 2.
- Aufa, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *thesis, Pendidikan Matematika*, 14.
- Aufarel. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanggulangi Perilaku Kenakalan Remaja di SMP Negeri 2 Teras Boyolali. *LPPM UM Metro*.
- Aufarel, B., & Prasetyo, H. W. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanggulangi Kenakalan Siswa di SMP Negeri 2 Teras Boyolali. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 2.
- Aznafil. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pembelajaran IPA pada Tema 4 Keseimbangan dan Pelestarian sumber daya alam untuk kelas IV SDN 07Koto Panai Pesisir Selatan . *Bung Hatta Repository*.
- Azzahra, U., Arsih , F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning(PjBL) Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Science Education*, 50.
- Fadilah. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1-17.

- Ferrari. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN 21 Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal* , 32-38.
- Harisman. (207-214). Validitas dan Praktikalitas Modul Untuk Materi Fungsi Pembangkit Pada Perkuliahan Matematika Diskrit Di Stkip Pgri Sumatera Barat. *AdMathEdu*, 2014.
- Hasibuan, R., Tanjung, A. H., & Hoiriyah, D. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Menggunakan PlatformLiveworksheetbagi Guru MatematikaSMP. *Journal of Dedication Based on Local Wisdom*, 68.
- Hermawan, A., Sari, D. N., & Effendi. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SMK Kelas X. *Binary : Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* , 37.
- Komalasari. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah* , 1609.
- Kustian, G. N. (2021). Penggunaan maind mapping dalam meningkatkan hasil belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 30.
- Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 27.
- Maisyarah. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang. *Bung Hatta Repository*.
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 35-40.
- Marhadi, L. N., K, A., Upuolat, H., Alting, A. N., & Hasan, R. (2023). Analisis Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Amanah Ilmu* , 66.
- Melsi. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. *STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*.

- Mitia, R., & Zakir, S. (2023). Perkembangan E-LKPD Sebagai Sumber BelajarPraktek Sholat Pada Mata Pelajaran PAIKelas V di SD Negeri 03 Pakan Labuah. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 235.
- Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5.
- Mustadi, A., fauzani, A. R., & Rochmah, K. (2024). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Sarjana thesis, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*, 1.
- Nasution. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Nirwana, I. N., & Andriani, A. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 141.
- Nugroho. (2013). Pengembangan MediaPembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12.
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3. *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN Cetak*, 412.
- Nurhasanah. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar . *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 195-206.
- Oktari. (2021). Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial . *Jurnal PEKAN*, 93-103.
- Pagarra. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM .
- Pendidikan, B. S. (2024). *SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motifasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. (2013). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12.
- Pratiwi, T. N. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjung Pinang Barat. *Journal of Educational Development*, 442-443.
- Puspitasari. (2019). Penembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Mathematic Educational IKIP Veteran Semarang*, 141.
- Putri, C. R., Sukmanasa, E., & Muhajang, T. (2024). Pengembangan e-lkpd Interaktif Berbantuan Wizer.me Pada Materi Negaraku Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 203.
- Rahayu, S., Aska, E., Utami, S., & Ferryka, Z. P. (2024). Pendampingan E-LKPD Inovatif Berbasis Platform Live Worksheet Model Project Based Learning bagi Mahasiswa PGSD Unwidha. *Jurnal Pemberdayaan : Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 141.
- Rakimahwati. (2015). Designing Android-Based Interactive Media For Early Childhood as an Early Introduction to Reading Concepts and Teachnology. *International Journal of Research in Engineering IT and Social Sciences*, 1.
- Ritonga, P. A., Andini, P. A., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan Bahan Aajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 346.
- Sinaga, R. M., Yani, A. P., Sakti, I., Johan, H., & Defianti, A. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Animasi Berbantuan Adobe Animate Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Kelas VIII. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 99.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 183-190.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 86.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Syafitri, Yuspriyati, N. D., & Sabandar, J. (2023). engembangan LKPD Problem Based Learning Berbantuan liveworksheet Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2104.
- Syahmaidi. (2016). Praktikalitas Perancangan Media E-Learning Berbasis Video. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* , 90.
- Wardoyo. (2020). Effectiveness of Game-Based Learning Effectiveness of Game-Based Learning. *International Research Conference on Economics and Business*, 81-87.
- Wati. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 68-73.
- Wibawanto. (2020). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Widayanti, P., & Lubis, F. (2024). engembangan LKPD Interaktif Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII Berbantuan Liveworksheets. *Journal Of Social Science Research*, 2812.
- Yulastri. (2017). Developing an Entrepreneurship Module by Using Product-Based Learning Approach in Vocational Education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 1097–1109.
- Yuliati, W. N., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif LKPD Berbasis Liveworksheets Pada Pembelajaran PKKn Kelas 6 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 835-836.