

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi “keliling dan luas bangun datar” kelas V SDN 55 Air Pacah Padang, diperoleh bahwa:

1. Kevalidan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, aspek materi memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kategori sangat valid, aspek media sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ketiga penilaian tersebut, diperoleh rata-rata hasil validasi sebesar 94,9% sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Praktikalitas media permainan ular tangga yang dinilai oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 100%. Sementara itu, hasil penilaian praktikalitas oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 98,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis praktikalitas berdasarkan penilaian guru dan siswa menunjukkan persentase sebesar 99,2% dengan kategori sangat praktis.
3. Efektivitas media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,8 dan rata-rata nilai *posttest*

sebesar 88,4. Adapun hasil uji *N-Gain* sebesar 0,77 , yang menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* berada pada kategori tinggi (efektif).

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran, khususnya bagi guru kelas V SD. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilaksanakan, media permainan ular tangga pada mata pelajaran Matematika untuk kelas V di SDN 55 Air Pacah Padang yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada materi pembelajaran lainnya.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui media permainan ular tangga, serta menjadi referensi dalam penerapannya pada materi lain di kelas V SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani Riska, & M, Z. S. (2024). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA Pendidikan merupakan faktor kunci dalam membentuk masa depan yang cerah bagi anak-anak . Kegiatan belajar adalah kegiatan yang dilakukan antara pendidik dan peserta d. *Pendidikan Dasar*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.349>
- Angely, R. N., Kartika, K. C., Umi, A., & Arita, M. (2023). pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Ayu, N., Warnelis, E., Martaliza, Y., Yulimarta, E., & Husni, Y. (2025). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Multidisiplin Ilmu*, 3, 340–345.
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Dina, K. R., Zidatur, R., & Yuan, H. K. M. (2020). *Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo*. Jurnal Pengabdian Masarakat. <https://doi.org/https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>
- Fitri, N., & Yuli, S. F. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berkarakter Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 1–7. <https://doi.org/doi.org/10.21009/jpd.v16i1.53560>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 13, 304–310. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Gria Journal Of Mathematics Education and Aplication*, 4, 40–54.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al Amin*, 2(1), 22–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i1.19>
- Irma, S., Kus, I. T., & Musvita, A. S. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.
- Irsalina, A., & Kusuma, D. (2018). ANALISIS KEPRAKTIKAN

PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)
BERORIENTASI BLENDED LEARNING PADA MATERI ASAM BASA
Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended
Learning in Acid Base Material. *JKPK (JURNAL KIMIA DAN
PENDIDIKAN KIMIA*, 3(3), 171–182.

Iskandar, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX . A SMP Negeri 1 Sape. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1, 123–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.48>

Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. *Sains Dan Teknologi*, 1(<https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/issue/view/17>), 5–12.

Loso, J., Mas'ud, M., Rahmawati, U. N., Lalu, S., Laka, L., Boari, Y., Lembang Toding Suri, W. Y. egie, Ningrum, A., Rudy, L. D., & Muhammad, Y. (2024). *Metodologi Research And Developmen*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Edukasi Dan Sains*, 3, 312–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>

Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.18>

Maribe, B. R. (2009). *Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Meria, G. U., & Neviarni. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>

Mohamad, Y., Muhammad, A. J., Peri, R., & Imas, M. (2022). PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA. *Jurnal Murabbi*, 1, 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Jurnal Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 659–663.

Novia, A., Vivi, F., & Elsa, S. (2024). Validitas Modul Pembelajaran Biologi Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas XI. IPA MAN 1 Solok Selatan Novia. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 3(1), 139–143.

- Nurlina, H. A., Zulaini, M., Siti, S. Z., Rosmidah, H., & Simamora Suharni Siti, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (R. N (ed.)). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Paling, S., Sari, R., & Bakar, R. M. (2023). *Belajar & pembelajaran* (M. P. . Sarwandi (ed.); Cetakan Pe). PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Puspita, sari ira nur, Intan, R., & Ardi, saputro bagus. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR Ira. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Rahayu, V. P., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students. *Pendidikan Indonesia*, 14(1), 135–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.81968>
- Rahmawati, D. C., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara 11*, 38–44.
- Riski, A. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan. *Inovasi Pembelajaran*, 77–89.
- Serlin, I., Meluzubaida, M., Ardiansyah, Roy, H., & Sudurman. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo. *JOURNAL OF ECONOMIC AND BUSINESS EDUCATION*, 3(1).
- Setya, yudika Y., Titik, I., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Siska, A. (2021). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : THE EFFECTIVENESS OF REALISTIC. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP / MTS Analysis of The Validity of the Development of Problem Based Handout on Environmental Content Chapters Class VII SMP / MTS. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 581–584.
- Siti, N. H., Kharisma, P. E., & Bagus, M. A. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*, 3. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-7602-7582>
- Sri, P. R., & Apri, S. P. U. (2024). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24108/11197>
- Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(2), 106–118.
- Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Vivi, H. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Wahab, A., Junaedi, & Muh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- wardana DR, D. A. (2021). *Belajar dan pembelajaran* (M. P. . Djamaluddin. Ahdar Dr, S. Ag., S. Sos. (ed.); Cetakan I.). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Yanti, I., Affandi, L. H., Nur, A., & Rosyidah, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SDN 12. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6, 509–516. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenai Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yusuf, S., & Pina, N. (2024). PENTINGNYA PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Karimah Tauhid*, 3, 9817–9824. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>