

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa, didapat kesimpulan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa dengan tahapan penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, impelementasi dan evaluasi.
2. Media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 3 Palembang. Skor rata-rata dalam uji kelayakan media ini yakni sebesar 4,07 dengan kategori "**Layak**".
3. Media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa dinilai praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 3 Palembang. Persentase dalam uji kepraktisan media ini yakni sebesar 92,80% dengan kategori "**Sangat Praktis**".
4. Efektifitas media pembelajaran menggunakan uji t (*independent sample t-test*) dengan bantuan program SPSS 24 mendapatkan nilai Sig. (2 – tailed) $0,000 < 0,05$ yang dinilai bahwa media tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Media pembelajaran permainan ular tangga ini diharapkan dapat menjadi penunjang pembelajaran kimia pada materi asam basa. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut. Adapun saran-saran tersebut diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Guru dapat lebih tegas dalam mengkondisikan suasana kelas yang kondusif.
2. Diharapkan penelitian selanjutnya menggunakan bahan yang berkualitas dalam mengemas kotak kartu yang disediakan.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya membuat papan permainan ular tangga yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, J. R. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Hygiene Sainitasi Dan Keselamatan Kerja Pada Siswa Kelas X Di SMK N 1 Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Ainiyah, Roisatul. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gymnospermae Di Kelas X SMA Negeri 1 Jombang* (Skripsi). Universitas Negeri Malang.
- Ansori, M. S. Z. (2013). *Rancang Bangun Virtual Laboratory Experimentation Fisika Dalam Pokok Bahan Induksi Magnet dan Elektromagnet* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin, A. N., Aldi & Reski, F. I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Genetic Vocabulary Cards* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biologi*, 7(2), 177-184.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chang, R. (2005). *Kimia Dasar: Konsep-Konsep Inti Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Dahar, R.W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: NUANSA.
- Darmawan, M. S & Pratiwi, I. P. (2015). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(5), 1-7.
- Fadli, R. (2017). *Alasan Penggunaan Media Pembelajaran Dan Nilai-Nilai Praktis Dari Media Pembelajaran*. Diperoleh dari <https://www.fadli26.wordpress.com/2017/04/alasan-penggunaan-media-pembelajaran/>.
- Gani, I & Siti, A. (2015). *Alat Analisis Data*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Hidayat, A. N. (2015). *Yuk Belajar Efektif*. Wonogiri: ANH-BOOKS.
- Hidayat, R., Sally. V. K., Chaucan & Muchtaridi. (2014). *Kimia 2B*. Jakarta: Yudhistira.

- Jannah, A. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Asam Basa Menggunakan Aplikasi Android Berbasis Chemistry Triangle Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(1), 1-6.
- Juliantara, K. (2009). *Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi dan Karakteristiknya*. Diperoleh dari <https://www.kompasiana.com/ikpj/54ff4771a33311874150fb9a/media-pembelajaran-artiposisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/>.
- Karimah, R. F., Supurwoko & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(5), 1-5.
- Khotim, N, H. (2015). *Pengembangan Modul Kimia Berbasis Masalah Pada Materi Asam Basa* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Latief, M. (2017). Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 20(2), 1-6.
- Maulana, M. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN I Makassar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar.
- Murti, A. A. W. (2017). *Pengembangan Media Berbentuk Game Interaktif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Akuntansi Kelas X SMKN 1 Godean Tahun Ajaran 2016/2017* (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Musfah, J. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mustaqim, H. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar Offset.
- Nurwahidah, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Suhu Dan Perubahannya* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(4),1-8.
- Raharjo, S. (2015). *Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS*. Diperoleh dari <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test/>.

- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(3),1-28.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, A. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Rohmatan, N. F & Wahjudi, E. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 1-9.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusuli, I. (2014). Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pencerahan*, 8(1), 38-54.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanyata, S. (2012). Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling. *Jurnal Konseling*, 3(1), 41-52.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Setiawan, M. A. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudono, A. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono & Agus, S. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suherman, D. S., Nynoke, D., Rahim, F. R & Amelia, O, T. (2015). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis ICT (Validitas, Praktikalitas dan efektivitas). *Makalah*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Sukardjo & Sari, L. P. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Sukmadinata, N. R. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R & Hisbiyatul, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sunyono., Wirya, I., Suyanto, E., & Suyadi, G. (2009). Identifikasi Masalah Kesulitan dalam Pembelajaran Kimia SMA Kelas X di Propinsi Lampung. *Jurnal Pendidikan Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung*, 12 (2), 1-2. Diperoleh dari https://sunyonoms.files.wordpress.com/2012/12/jurnal-sunyono-pmipa_1.pdf.
- Surna, I. N & Pandeiro, O. P. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Sutresna, N. (2007). *Cerdas Belajar Kimia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Sutresna, N., Sholehudin, D., & Herlina, T. (2016). *Buku Kimia SMA Kelas XI*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diperoleh dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Waluya, B. (2007). *Sosiologi*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Yayan, S & Setiabudi, A. (2007). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Bandung: PT Setia Purna Inves.