BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang disajikan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diperoleh dari paparan hasil penelitian pada BAB IV, sebagai berikut.

a. Produk dikembangkan melalui tahap berikut: perencanaan, produksi, evaluasi oleh ahli materi dan pembelajaran, evaluasi oleh ahli media, evaluasi oleh guru, revisi produk, uji coba produk, evaluasi oleh peserta didik.

b. Hasil evaluasi oleh: a) Ahli Media memperoleh kelayakan produk dengan kategori baik, b) Ahli Materi dan Pembelajaran memperoleh kelayakan produk dengan kategori sangat baik, c) Guru PKn SMPN 3 Jakarta memperoleh kelayakan dengan kategori sangat baik. d) Hasil evaluasi oleh peserta didik setelah media Ular Tangga diujicobakan, memperoleh kelayakan produk dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut maka dapat dikatakan bahwa Ular Tangga PKn yang dikembangkan dapat digunakan.

c. Ular Tangga PKn efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena ketuntasan klasikal *post test* uji coba pertama dan kedua, masuk kategori baik.

B. IMPLIKASI

Implikasi dari penelitian dan pengembangan Ular Tangga PKn untuk SMP ini adalah dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat digunakan guru dalam pelajaran PKn, sehingga peserta didik semakin bersemangat mempelajari PKn, serta dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap pokok bahasan PKn yang berimplikasi terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

C. SARAN

Penelitian dan pengembangan Ular Tangga PKn untuk kelas VII SMP ini memiliki kekurangan. Berdasarkan dari pengalaman yang diperoleh selama proses penelitian dan pengembangan Ular Tangga PKn ini, maka terdapat beberapa saran yang diberikan untuk peneliti yang ingin meneliti dengan tema serupa di masa mendatang, sebagai berikut.

a. Perlu diadakan evaluasi lebih lanjut, secara bertahap kepada ahli materi, media, atau guru (praktisi) untuk menyempurnakan kekurangan Ular Tangga PKn ini.
b. Pengemasan dari Ular tangga PKn, perlu dipikirkan lebih masak, agar tampilan Ular Tangga PKn lebih menarik dan flekibel untuk dipindahkan.
c. Aspek sikap dan keterampilan, hendaknya dikembangkan secara lebih mendalam pada Ular Tangga PKn.
d. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ular Tangga PKn terhadap hasil belajar (kognitif) peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*, Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Bahri, Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Populer*. Yogyakarta: Diva Press.

Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*. Bandung: CV Yrama Widya.

Hamiyah, Nur dan Mohamad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta.

Hasnida. 2014. *Media pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima.

Hergenhahn, B.R. dan Matthew H. Olson. 2008. *Theories of Learnig*. Jakarta: Kencana.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran.* Jakarta: Diva Press.

Kardiman, Yuyus dan Yasnita Yasin. 2010. *Ilmu Kewarganegaraan*. Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Pers.

Kartika, Dyahningtyas dkk. 2014. *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Peserta didik SMP/MTS*. Unnes Science Education Journal volume 3 nomor 3. Tersedia di http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/usej/4284 (diakses 18 November 2015, pukul 11.00 WIB.

Kunandar. 2007. *Guru Progesional Implementasi KTSP dan Persiapan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis.* Jakarta: Rajawali Pers.

M, A. Husna. 2009. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.

Muslich, Mansur. 2011. *Authentical Assesment: Penilaian berbasis Kelas dan Kompetensi.* Bandung: Refika Aditama.

Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkatkan Kualitas Belajarr Mengajar di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependiikan UNNES volume 36 nomor 1.

Nugroho, Aris Prasetyo dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta didik kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal pendidikan Fisika Uniersitas Neggeri Sebelas Maret volume 1 nomor 1.

Purwanto, Ngalim M. 2006. *Prinsip-prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Karya.

Rahmawati, Tutik dan Daryanto. *Teori belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.

Rasyid, Harun dan Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

S. Tedjasaputra, Meyke. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: Quantum Teaching.

Sadirman dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatanya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soegiono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan "The Power of Smart Games for Children" Asah Potensi dan Anak Kecerdasan Anak dengan Pola-Pola Permainan Menyenangkan.* Yogyakarta: Power Books.

Thofiah, Inatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

Times of India. 2008. *Who Invented the board Game Snkes and Ladders?*. Diakses pada tanggal 18 November 2015 pukul 10.53 di *http://timesofindia.indiatimes.com/home/sunday*.

Winarno. 2013. *Pembelajaran PKn*. Jakarta: Bumi Aksara.