

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 47,08 pada pretest menjadi 76,00 pada posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,56 atau 56,71%, yang termasuk dalam kategori Sedang. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media Ular Tangga sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS dengan memperhatikan pembagian kelompok

yang terdiri dari 3–4 siswa, mengatur rotasi giliran bermain secara tertib, serta menyediakan kartu soal dengan tingkat kesulitan yang relatif seimbang. Guru juga perlu memberikan umpan balik dan penjelasan terhadap jawaban siswa agar permainan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Media Ular Tangga sebaiknya digunakan sebagai pelengkap metode pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya metode yang digunakan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mengikuti permainan secara aktif dan tertib, menunggu giliran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta memperhatikan umpan balik dan penjelasan guru setelah menjawab pertanyaan. Dengan demikian, kegiatan bermain tetap mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan serta mendorong guru untuk mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media permainan dapat dikembangkan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran, dengan tetap disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan kondisi kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi experiment dengan non-equivalent control group, dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas pembandingan serta jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih baik. Uji coba instrumen sebaiknya dilakukan pada sampel yang



berbeda dari sampel penelitian. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan analisis effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, melakukan follow-up untuk mengetahui retensi hasil belajar, serta menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk memperoleh data mengenai proses pelaksanaan penggunaan media Ular Tangga.

