

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi sebelum menggunakan media permainan ular tangga berada pada kategori rendah dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga motivasi siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran akuntansi di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Majalengka.

B. Saran

Dalam pelaksanaannya penelitian ini masih memiliki keterbatasan seperti media yang digunakan masih sangat sederhana sehingga bagi sebagian siswa media dipandang masih kurang menarik dan apabila suasana belajar tidak dikontrol dengan baik maka akan membuat kelas menjadi gaduh. Maka dari itu, penulis memberikan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.
2. Diharapkan dapat lebih meningkatkan sumber dan fasilitas pembelajaran yang menunjang dan memadai khususnya media pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengkaji motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi dan kreatif selain media permainan ular tangga.

