

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa strategi permainan *Ular Tangga* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMPN 4 Cimahi. Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Minat belajar siswa memiliki variasi yang berbeda khususnya yang ditemukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan secara khusus sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukannya *perlakuan* dengan menerapkan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen. Dari hasil uji-t yang menggunakan teknik (*paired samples test*) data menunjukkan bahwa H_0 ditolak berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga*. Apabila diurutkan dari indikator dengan peningkatan tertinggi ke indikator dengan peningkatan terendah, pada kelas eksperimen maka : indikator perhatian masuk dalam kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya berada dalam kategori “Baik”. Kemudian indikator keterlibatan dan rasa senang naik menjadi kategori “Sangat Baik” dari yang sebelumnya dalam kategori “Baik”. Terakhir, indikator ketertarikan mengalami kenaikan akan tetapi masih dalam kategori “Baik”. Berdasarkan data hasil perhitungan, data observasi dan catatan lapangan, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah *perlakuan* pada pembelajaran IPS pada kelas eksperimen.

2. Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Dari hasil uji-t yang menggunakan teknik (*paired samples test*) data menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Jika H_0 ditolak maka kesimpulannya terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat dengan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan. kelas kontrol, apabila diurutkan dari indikator tertinggi ke indikator terendah, indikator keterlibatan dengan kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya kategori “Baik”. Indikator perhatian dengan kategori “Sangat Baik” meningkat dari yang sebelumnya kategori “Baik”. Kemudian indikator rasa senang dan indikator ketertarikan mengalami peningkatan akan tetapi tidak signifikan sehingga masih dalam kategori “Baik”.
3. Terdapat perbedaan minat belajar siswa sesudah dilakukannya *perlakuan* dengan menggunakan strategi permainan *Ular Tangga* pada kelas eksperimen dan minat belajar siswa pada kelas kontrol. Sebelum *perlakuan* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, minat belajar kelas kontrol lebih tinggi dari pada di kelas eksperimen. Setelah *perlakuan*, minat belajar pada kelas eksperimen meningkat dan menjadi lebih tinggi dari rata-rata minat belajar pada kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat dengan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan.

B. Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan merupakan suatu eksperimen terhadap metode pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu ukuran dan pertimbangan untuk melakukan pengambilan keputusan. Hal ini karena sebuah metode pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah agar segala tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Penelitian ini juga dapat dipastikan memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak yang bersangkutan. Mengacu pada hasil-hasil penelitian

sebagaimana yang diungkapkan di atas, maka implikasi dari hasil-hasil tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Strategi permainan *Ular Tangga* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Karena dalam strategi permainan *Ular Tangga* siswa merasa seperti bermain sambil belajar dengan menghilangkan ketegangan dalam kelas. Hal ini berdasarkan dengan hasil yang diperoleh, yaitu adanya perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menerima perlakuan yang mengalami peningkatan.
2. Pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dapat memicu minat belajar siswa untuk belajar hanya bila guru terus berupaya agar siswa tetap fokus dan bersungguh-sungguh didalam kelas, karena dalam prosesnya pembelajaran konvensional lebih mengutamakan guru yang berperan aktif. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari hasil observasi dan catatan lapangan. Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, dengan menerapkan metode yang menarik dan dapat menghilangkan ketegangan belajar siswa.
3. Melihat hasil akhir yang diperoleh bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen dikatakan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini didukung melalui hasil uji-t atau uji beda. Strategi permainan *Ular Tangga* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran konvensional. Secara implikasi terhadap penelitian ini dapat memberikan nuansa pembelajaran yang aktif dalam memberikan pengaruh minat belajar siswa serta dapat memberikan dampak baik terhadap hasil akhir.

C. Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan maka disajikan beberapa rekomendasi dalam upaya mengembangkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Adapun beberapa rekomendasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Siswa

- a. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajarannya, untuk memicu minat dalam proses belajarnya serta menunjukkan rasa senang, keterlibatan, ketertarikan serta perhatian dalam proses belajar mengajar di kelas.
- b. Siswa perlu membiasakan diri untuk memperhatikan, terlibat, bersemangat saat guru menyampaikan materi, agar mendapatkan hasil yang baik

2. Guru

- a. Ular tangga dapat dijadikan strategi pembelajaran IPS di SMP.
- b. Peraturan strategi permainan ular tangga harus sudah dipahami oleh siswa sebelum strategi dilaksanakan.
- c. Indikator minat yang peningkatannya paling rendah adalah keterlibatan untuk mengatasinya diharapkan lebih proaktif dalam pengarahannya permainan ular tangga.

3. Sekolah

- a. Penggunaan strategi permainan *Ular Tangga* diharapkan dapat memberikan minat kepada pihak sekolah khususnya para guru untuk menggunakan media dan model pembelajaran guna memanfaatkan sebaik mungkin fasilitas yang tersedia disekolah
- b. Sekolah dapat memfasilitasi guru dalam menggunakan model, metode ataupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai strategi permainan teka-teki silang yang dapat meningkatkan minat belajar siswa ataupun masalah lainnya.

- b. Sebagai referensi ilmiah bagi calon peneliti yang akan melakukan penelitian serupa maupun pengembangan selanjutnya.
- c. Direkomendasikan untuk menyempurnakan atau memodifikasi penelitian ini, sehingga menghasilkan karya yang lebih baik lagi.