

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **1.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VIII SMP Dharma Kartini, ditemukan perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada kelas eksperimen yang ditemukan peningkatan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan media permainan ular tangga.
2. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan media kartu gambar.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas yang menggunakan media kartu gambar. Motivasi belajar siswa yang menggunakan media ular tangga lebih tinggi dengan kelas yang menggunakan media kartu gambar.

#### **1.2 Implikasi**

Peneliti memberikan implikasi bahwa pelajaran IPS yang menggunakan media permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Penerapan media pembelajaran ini menjadi pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Maka dalam pembelajaran guru harus menerapkan suatu media pembelajaran salah satunya media permainan ular tangga

dengan baik dan benar. Penerapan media permainan ular tangga ini akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini juga dapat berdampak kepada motivasi belajar peserta didik yang akan meningkat baik dalam segi nilai maupun karakter minat dan motivasi peserta didik itu sendiri. Sehingga dengan ini juga guru dimudahkan dalam melaksanakan tindakan mengajar dan mengelola peserta didik di dalam kelas.

Dengan adanya media permainan ular tangga ini guru harus siap mempersiapkan segala sesuatu hal yang akan membuat motivasi belajar peserta didik meningkat, peserta didik diharapkan juga memiliki kemampuan yang lebih baik pula dalam mempelajari dan memahami suatu materi yang diberikan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka hasil penelitian ini adalah pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang berhubungan dengan materi yang ada di sekolah. Sehingga diharapkan akan menimbulkan motivasi belajar yang meningkat terus.

### **1.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Dharma Kartini, dapat disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Indikator paling tinggi ketekunan dalam belajar dan indikator paling rendah yaitu mandiri dalam belajar, disarankan bahwa untuk meningkatkan indikator mandiri dalam belajar perlu dilakukan pemberian tugas terhadap peserta didik diluar jam pelajaran, mengevaluasi dan merangkum materi yang sudah di sampaikan melalui media permainan ular tangga dan tugas itu di periksa dan di tindak lanjuti oleh guru sehingga peserta didik tidak berfokus hanya dengan penyampaian materi dari permainan ular tangga saja tetapi peserta didik pun lebih mendalam mengetahui isi materi yang baru saja di ajarkan.
2. Setelah menggunakan media permainan ular tangga di dalam pembelajaran, adakala suasana kelas menjadi ribut tidak teratur, disarankan dilakukan upaya perubahan peraturan di dalam permainan

media ular tangga yang asalnya pemberian suara tanda kelompok sebagai tanda untuk menjawab pertanyaan harus di perbaharui, karena suara dari penanda kelompok itu yang membuat kondisi kelas bising dan tidak kondusif karena ribut saling ingin mendahului menjawab pertanyaan yang di bacakan guru.

3. Media yang dipakai alangkah bagusnya menggunakan media yang berisi pembelajaran abad 21 yaitu 4c yang didasari dari Critical Thinking (Berpikir Kritis) merupakan kemampuan untuk memahami sebuah masalah yang rumit, mengkoneksikan informasi satu dengan informasi lain, sehingga akan muncul berbagai perspektif, dan menemukan solusi dari suatu permasalahan *collaboration* (Kolaborasi) kemampuan untuk bekerja sama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, lalu *communication* (komunikasi) kegiatan mentransfer informasi, baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi merupakan hal penting dalam peradaban manusia, lalu *creativity* (kreatifitas) merupakan kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Karena sebagaimana kita tahu bahwa media itu memegang peran penting di dalam setiap pembelajarannya, media yang mengandung unsur 4c akan membuat siswa tertantang untuk berpikir kritis. dan penguatan pendidikan karakter di sekolah pada saat ini harus dapat menumbuhkan karakter siswa untuk dapat berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang mampu bersaing di abad 21 ini.

