

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

##### 1. Pengembangan Media *Games Spinner*

Media *Games Spinner* berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri Lengkong Kulon II, dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya media pembelajaran, siswa merasa bosan saat pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II. Proses pengumpulan data, dokumendokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Setelah media tersebut dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 2. Penerapan Media *Games Spinner* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penerapan media *Games Spinner* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II dapat terlihat dari perolehan data motivasi belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya. Melalui penerapan media *Games Spinner* siswa cukup terlibat siap, aktif, mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru memberikan reward berupa emoji good/bad kepada siswa yang telah menjawab dengan tepat atau belum tepat. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II dapat meningkat dapat dilihat dari hasil pencapaian indikator motivasi belajar sebagai berikut : Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran 80%.

Keaktifan siswa dalam tanya jawab 85,71%. Keaktifan siswa dalam berpendapat 88,57%. Kemandirian siswa dalam mengerjakan kuis *Games Spinner* 85,71%. Ketepatan siswa dalam menjawab kuis *Games Spinner* 85,71%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II yang telah dilaksanakan dalam peningkatan motivasi belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran *Games Spinner*, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diperlukannya sebuah tim pengembang untuk memaksimalkan media *Games Spinner*. Yakni tim yang terdiri dari pihak pengembang kurikulum, ahli bidang Matematika, ahli media, sarana dan prasarana yang mendukung, serta waktu yang memadai.
2. Penerapan media *Games Spinner* dalam pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Games Spinner* dapat menjadi salah satu metode alternatif yang dapat digunakan guru dalam memecahkan kejenuhan siswa dalam belajar.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.