

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, dapat ditarik suatu simpulan yang rumusannya adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa yang menerapkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,35 > t_{tabel} = 1,67$ pada taraf $\alpha = 0.05$, maka Hipotesis nol (H_0) ditolak, hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dari pada model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,14 > t_{tabel} = 1,67$ pada taraf $\alpha = 0.05$, Hipotesis nol (H_0) ditolak, hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari pada model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh maka dapat dijabarkan beberapa implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

1. Guru perlu menerapkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan topik atau materi pembelajaran yang akan diajarkan. Guru juga perlu mengidentifikasi karakteristik siswa yang memiliki pengetahuan awal dalam pengelompokan siswa setiap rombongan belajar agar dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi pelajaran secara terinci dan terstruktur, dan siswapun merasa nyaman belajar bersama dengan teman sekelasnya, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar, efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.
2. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran maka guru sebaiknya melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dimaksudkan untuk dapat memberikan layanan yang tepat sekaligus mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, Pembelajaran Biologi dapat diupayakan dapat terus dilakukan upaya perbaikan terhadap hasil belajar siswa.

5.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah upaya-upaya praktis yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi adalah dengan menyajikan pelajaran menggunakan berbagai model atau pendekatan yang bervariasi di antaranya menggunakan

media pembelajaran berbentuk *permainan ular tangga* sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

5.3 Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk perbaikan di masa yang akan datang, antara lain:

1. Bagi Pengelola Sekolah

- 1) Diharapkan agar seluruh pihak pengelola sekolah dapat memberikan dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
- 2) Kepada semua pihak sekoalh/madrasah terutama para guru, sudah seharusnya meningkatkan kompetensi khususnya penguasaan teknologi informasi serta membekali diri dengan pengetahuan yang luas, karena sesungguhnya kompetensi yang dimiliki oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang diakhirnya akan dapat menghasilkan siswa yang berkompeten.
- 3) Diharapkan agar dapat dilakukan penelitian lanjutan, mengingat bahwa tidak semua problematika dapat dipecahkan secara tuntas dalam penelitian ini karena setelah selesainya penelitian ini dapat timbul masalah lain yang terkait.

2. Bagi Guru

- 1) Selalu berupaya untuk meningkatkan profesionalisme melalui kegiatan pelatihan dalam rangka memperluas wawasan tentang model-model dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi.

2) Pelaksanaan pembelajaran berbentuk permainan *ular tangga* pada mata pelajaran biologi agar dapat dilakukan tidak hanya sampai pada selesainya penelitian ini saja, akan tetapi dilanjutkan dan dilaksanakan secara kontinyu sebagai program untuk meningkatkan semangat dan mengurangi kejenuhan pada waktu pelaksanaan pembelajaran.

3) Media pembelajaran berbentuk *permainan ular tangga* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru biologi dapat menggunakan sekaligus mengembangkan media ini pada materi yang lain dan diaplikasikan di kelas serta dapat terus dikembangkan.

3. Bagi Siswa

1) Upaya mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan dalam setiap penyajian materi pelajaran, kiranya siswa dapat aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran dengan memperhatikan instruksi guru, sehingga dapat memaksimalkan proses belajarnya.

2) Diharapkan agar dapat selalu aktif dan berpartisipasi mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan arahan guru dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami sehingga materi pembelajaran dapat dikuasai.

3) DAFTAR PUSTAKA

- 4) Ahmad Nasir Ari Bowo, “*Cerita Cinta Belajar Mengajar*” (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2015), h. 47.
- 5) Anas, Sudijono, “*Pengantar Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006), h.185.
- 6) Anas, Sudijono, “*Pengantar Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006), h.305.
- 7) Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “*Belajar Dan Pembelajaran*” (Padangsidempuan: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 2017), h. 334.
- 8) Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, 2010 (Jakarta: Rineka Cipta), h. 222.
- 9) Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya*”, (Surakarta: Jurnal Pendidikan Fisika, 2013), h. 3.
- 10) Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 3.
- 11) Dimiyati, Midjiono, “*Belajar dan Pembelajaran*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3.
- 12) Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, Stephani Diah Pamelasari, “*Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*”, *Jurnal Sains Edukasi*, Semarang: Unnes, 2014, h.663.
- 13) E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 13.
- 14) Febu Dwiharyanto, Cep Adiwiharja, “*Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web*”, *Jurnal Teknik computer Amis Bsi*, Vol. I, No. 2 (Agustus 2015), h. 274.
- 15) Hasbullah, “*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*”,(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 5.
- 16) Kadir, Abdul. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Sets pada Siswa Mtsn 1 Kendari." *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian* 12.2 (2018): h. 5.

- 17) Kadir, Abdul. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Sets pada Siswa Mtsn 1 Kendari." *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian* 12.2 (2018): h. 6.
- 18)
- 19) Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (cet XIV; Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI, 2015), h. 164.
- 20) *Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Surabaya: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2013), h. 782.
- 21) Muhammad Ali, "Pengembangan Medi Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik", *Jurnal Edukasi*, Vol.5(1), h. 12-13.
- 22) Muhammad Fathurrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Penerbit Gaung Pustaka, 2017), h.1-2.
- 23) Mulyono Abdurrahman, "Meningkatkan bagi Anak Berkesulitan Belajar", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 37-38.
- 24) Norman K. Lowe, ed., *Games and Toys in The Teaching of The Science and Technology* (Paris: Division of Science Technical and Enviromental Education, 1988), h. 32.
- 25) Nunu Mahnun, *Media belajar (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)* (Suska Riau: Jurnal Pemikiran Islam, 2012), h. 1.
- 26) Oemar Hamalik, "*Psikologi Belajar dan Mengajar*", (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2010), h. 45.
- 27)
- 28) Pepen Supendi dan Nurhidayat, "*Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*", (Cet III; Jakarta: Penebar Swadaya, 2008), h. 12.
- 29) Punaji Setyosari, "*Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*", 2013 (Jakarta: Prenadamedia Group), h. 211-212.
- 30) Purwanto, "*Evaluasi Hasil Belajar*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 44.
- 31) Ridwan Abdullah Sani, et. al, *Penelitian Pendidikan* (Tangerang: Tira Smart, 2018), h.229.
- 32) Riduwan, "*Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*", (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2003), h.102

- 33) Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 1(1), 2015, h. 81.
- 34) Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, Daru Wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII* (Surakarta: Jurnal Pendidikan Fisika, 2014), h.7.
- 35) Rustam Ibrahim, *Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Islam*, (Surakarta: Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) , 2013), h. 131.
- 36) .
- 37) Sudijono, Anas, “*Pengantar Statistik Pendidikan*”, (Jakarta: PT.Raja Grafindo, 2015), h.312.
- 38) Sugiyono, *statistika untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta , 2017). h. 107.
- 39) Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)* (Cet Ke-4; Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), h. 28.
- 40) S. Hamid Hasan, *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter* , (Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), h. 84.
- 41) Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Ed.1)(Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.9.
- 42) Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP – UPI, “*Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*”, (Cet.II; Bandung: PT.IMTIMA, 2007), h. 124.
- 43) Tina Dahlan, “*Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*”, (Cet I; Bandung: Ruang Kata, 2010), h. 6-7.
- 44) Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, ed. Titik Triwulan Tutik (Jakarta: Kencana, 2010), h. 206.
- 45) Yumarlin Mz, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*, *Jurnal Teknik*, Vol. 3, No. 3 (April 2013)
- 46) Zainal Arifin, “*Evaluasi Pembelajaran*”, (Bandung: Rosdakarya. 2009), h. 10.