

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 31,33 meningkat menjadi 39,55 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 31,11 dan posttest sebesar 33,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data penelitian

berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu.

Penggunaan media ular tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, berani berpartisipasi, serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti media ular tangga, agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

### **3. Bagi Siswa**

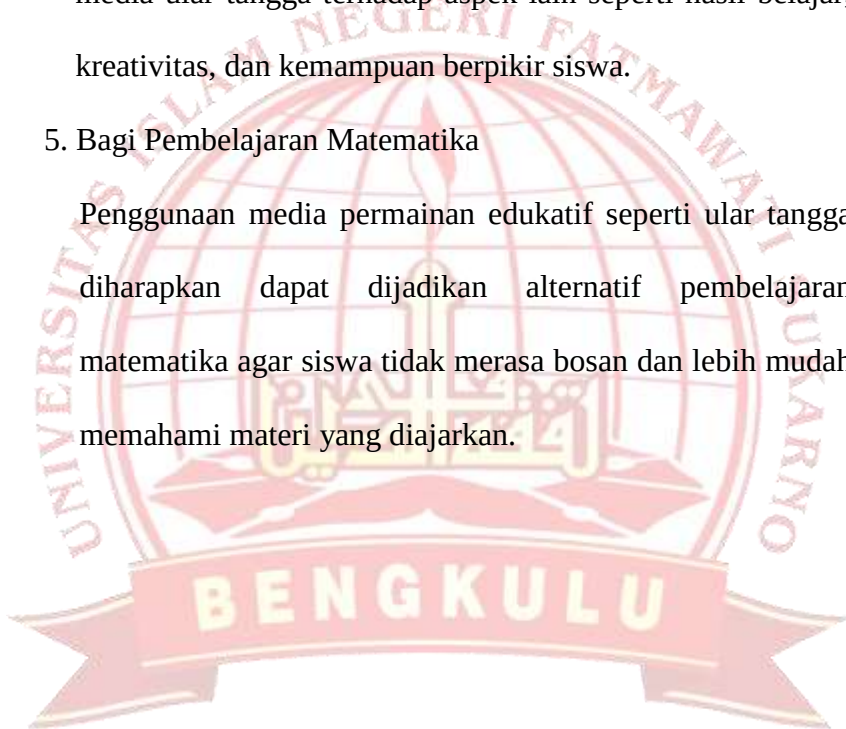
Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih lama, serta mengkaji pengaruh media ular tangga terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa.

#### 5. Bagi Pembelajaran Matematika

Penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga diharapkan dapat dijadikan alternatif pembelajaran matematika agar siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. & Hartatik, S. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya” (2019)
- Alpansyah dan Abdul Talib Hashum, *Kuasi eksperimen*, (Guepedia, 2021), hal.8.
- Arikunto, Prosedue Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta:PT RinekaCipta: 2006), hal. 211.
- Arikunto, Prosedue Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta:PT RinekaCipta: 2006), hal. 208.
- Aziz, L.A., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), p.96. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>.
- Azzahra, R.F., Nugraha, E. and Mansur, 2021. Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(02), pp.151-166.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Al-mubin, 2013), h. 165
- Desi anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Surbaya:Amelia, 2010)h.48

Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT.Rineka Cipta, 2014) h. 144

Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT.Rineka Cipta, 2014) h. 146

Firdaus daud, Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo, (volume 19 nomor 2 oktober) h. 253

Ghullam hamdu dan lisa agustina, Pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar IPA di sekolah (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya), 1 April 2011, hl. 85

Ghullam hamdu dan lisa agustina, Pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar IPA di sekolah (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya), 1 April 2011, hl. 85h. 29

Hendra dani, dkk, pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK, (INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi, Vol. 18 No. 1, 2018)

Iwan Hermawan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan*

Jito Nurcahyo, 2014, *Pengaruh Apersepsi Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teori Proses Pembubutan Dasar Di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo*, Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. h.78

*Mixed methode*, (Hidayatul quran Kuningan, 2019), hal.16.

- Muh. Shirli gumilang, Hubungan antara apersepsi dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Perumnas 2 Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, (Skripsi S1, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, 2012) h. 49-50
- Muh. Yusuf Mappeasse, pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III Jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar, (Volume 1, Nomor 2, Oktober 2009) h. 5
- Nawafilah, N.Q. and Masruroh, M., 2020. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan. Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat, 3(01), p.37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>.
- Prof.Dr.Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran.(Jakarta: Bumi Aksara,2014) h. 113
- Prof.Dr.Oemar Hamalik. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran.Jakarta: BumiAksara. H. 106
- Ridaul inayah, dkk, pengaruh kompetensi guru, motivasi belajar siswa, dan fasilitas terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XIIPS SMA 1 Lasem Jawa tengah, (jurnal Penddidikan insan Mandiri Vol.1 No.1(2013) ) h. 7
- Rusman, *belajar & pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*,
- Santoso, S. (2014). Statistik Parametrik: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sardiman, 2011. Interaksi& Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Raja grafindo persada).

Somantri dan Sambas Ali Muhidin, *Aplikasi Statustika Dalam Penelitiann*,(Banung:Pustaka Setia:2006), hal. 61.

Sudjana dan Nana, 2020.Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Sinar BaruAlgesindo), hal. 466.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta,2014), h. 72.

Sugiyono, Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D(Bandung: Alfabeta:2014), hal.116.

T Heru Nurgiansah.” Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur”, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, Vol.9 No.1, (2021), hal.34-35.

Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press,2014), h.39.

Zulfa, N. W. (2016). Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Terhadap Peningkatan Kematrian Berhitung Siswa Kelas III MI Sultan Agung. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga.