

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas V A SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai. Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran PKn berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu adanya pemberian kuis berupa soal dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar PKn siswa dapat dibuktikan dari:

1. Peningkatan persentase motivasi belajar PKn yang diperoleh dari hasil perhitungan angket secara klasikal yaitu, pada siklus I persentase motivasi belajar klasikal sebesar 75% siswa yang termotivasi, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase klasikal meningkat menjadi 91,67% siswa yang termotivasi.
2. Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa selama pembelajaran pada siklus I pertemuan I terdapat sebanyak 15 siswa (62,5%) termotivasi sedangkan sebanyak 9 siswa (37,5%) siswa yang belum termotivasi, pada pertemuan kedua terdapat sebanyak 18 siswa (75%) termotivasi sedangkan sebanyak 6 siswa (25%) siswa belum termotivasi jadi rata-rata klasikal siswa yang termotivasi pada siklus I yaitu sebesar 68,75%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I terdapat sebanyak 19 siswa (79,17%) sedangkan sebanyak 5 siswa (20,83%) belum termotivasi. selanjutnya pada siklus II pertemuan II terdapat sebanyak 21 siswa (87,5%) termotivasi sedangkan 3

siswa (12,5%). Jadi, rata-rata klasikal siswa yang termotivasi sebesar 83,33%

3. Aktivitas peneliti selama proses pembelajaran sudah tergolong baik atau aspek yang diamati berdasarkan format lembar observasi yang ada seluruhnya telah dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut: pada siklus I nilai rata-rata kegiatan guru yaitu 80,3 dan pada siklus II Nilai Rata-rata kegiatan guru yaitu sebesar 98,2.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini berikut adalah saran yang diajukan oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas belajar siswa serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn:

1. *Bagi Siswa*, metode permainan khususnya dengan menggunakan media ular tangga ini membuat siswa tertarik dan berminat dalam belajar sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat.
2. *Bagi guru*, metode permainan menggunakan media ular tangga ini merupakan metode dan media pembelajaran yang sangat menarik sehingga dapat digunakan menjadi pilihan oleh guru dalam penerapan pembelajaran.
3. *Bagi sekolah*, khususnya kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan, referensi, dan evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
4. *Bagi peneliti selanjutnya*, penelitian ini masih memiliki kekurangan, jika peneliti selanjutnya ingin meneruskan penelitian ini maka penelitian ini dapat menjadi referensi.