

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi “Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar” kelas X IPS 2 SMAN 7 Medan tahun ajaran 2019/2020. Kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

- a Kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi pada materi “Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar” diukur oleh dua ahli materi dengan skor rata-rata 4,08 pada aspek pembelajaran dengan kategori “Layak” dan dua ahli media dengan skor rata-rata aspek rekayasa media 4,00 dan skor rata-rata 4,17 aspek komunikasi visual dengan kategori “Layak”. Kemudian seorang ahli desain pembelajaran dengan skor rata-rata 5,00 aspek materi, skor rata-rata aspek media 5,00 serta skor rata-rata aspek pembelajaran 4,33 dengan kategori “Sangat Layak”.
- b Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi pada materi “Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 71,26% menjadi 82,42% . Peningkatan motivasi belajar sebesar 11,16%. Hasil pengukuran menggunakan Uji *t paires sample test* menunjukkan *t* hitung yaitu  $17.917 > t$  tabel dengan  $\text{sig } p < 0,000 < 0,05$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, ular tangga ekonomi sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena ini, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
  - a Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran yang menarik guna membangkitkan semangat belajar peserta didik.
  - b Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Guru
  - a Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran ekonomi.
  - b Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran ekonomi yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
3. Bagi Siswa
  - a Siswa sebaiknya lebih ulet dalam belajar, tidak mudah putus asa, dan lebih berusaha dan berlatih untuk menjawab soal-soal ekonomi yang mudah hingga yang sulit.
  - b Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin dengan sungguh-sungguh dan dengan tepat waktu.

4. Peneliti selanjutnya

- a Perlu menambahkan soal yang lebih banyak pada media pembelajaran permainan ular tangga agar siswa lebih tertantang untuk berlatih mengerjakan latihan soal.
- b Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga ekonomi.