

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan uji Anava Dua Arah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar

- Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga dibandingkan dengan model pembelajaran STAD dengan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa.
- Hal ini ditunjukkan oleh nilai $F_A = 6.15$, yang lebih besar dari nilai kritis $F_{critical} = 3.97$, dengan tingkat signifikansi $p=0.015$

2. Pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar

- Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat keaktifan belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar siswa.
- Hal ini ditunjukkan oleh nilai $F_B = 0.10$, yang lebih kecil dari nilai kritis $F_{critical} = 3.97$, dengan tingkat signifikansi $p=0.753$

3. Interaksi antara Model Pembelajaran dan Keaktifan Belajar

- Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (STAD dengan media permainan ular tangga dan STAD dengan media teka-teki silang) dengan tingkat keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa.

- Hal ini ditunjukkan oleh nilai $FAB = 0.06$, yang lebih kecil dari nilai kritis $F_{critical} = 3.97$, dengan tingkat signifikansi $p=0.753$

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun Implikasi tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Penggunaan media permainan seperti ular tangga dan teka-teki silang memungkinkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik, dan tidak monoton. Selain itu, guru juga perlu meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini membuka peluang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menambah variabel atau memperluas cakupan populasi. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi model pembelajaran lain yang digabungkan dengan media inovatif untuk mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental yang lebih kompleks dapat dilakukan untuk memperkuat temuan ini.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis media inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai bagi guru. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan alat bantu pembelajaran, seperti media permainan, serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam mengelola kelas secara interaktif.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru

- Disarankan untuk menggunakan model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena terbukti lebih efektif dibandingkan media teka-teki silang.
- Guru perlu memperhatikan keaktifan belajar siswa, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar tidak signifikan memengaruhi hasil belajar. Perhatian terhadap keaktifan tetap penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas cakupan sampel penelitian, baik dari segi jumlah maupun jenjang pendidikan, untuk memperkuat generalisasi hasil penelitian.

- Penelitian juga dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, tingkat kesulitan materi, atau peran lingkungan belajar untuk mendapatkan analisis yang lebih komprehensif.

3. Bagi Sekolah

- Sekolah dapat menyediakan pelatihan kepada guru-guru mengenai implementasi berbagai model pembelajaran inovatif seperti STAD dengan media permainan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Sekolah juga dapat memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif.

