

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 24,58 dan kelas kontrol sebesar 26,36. Pada tingkat penguasaan tes, didapatkan perbandingan kelas eksperimen secara umum berada di nilai B (rentang 68-83) sebesar 75% atau baik sedangkan kelas kontrol umumnya berada di nilai B (rentang 68-83) sebesar 61% atau baik. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media ular tangga interaktif dan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media *powerpoint*.

Pada hasil penilaian oleh ahli media, secara umum media ular tangga interaktif masuk pada kategori baik. Pada observasi penelitian di kelas eksperimen menunjukkan antusias yang baik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga interaktif karena dianggap menyenangkan dapat belajar dalam bentuk permainan. Media permainan ular tangga interaktif merupakan media alternatif dalam proses pembelajaran dengan tidak menghilangkan media yang umum digunakan guru, tetapi dapat dikombinasikan guna menghasilkan pembelajaran yang bervariasi dan meningkatkan hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru bidang studi Geografi harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar geografi. Guru diharapkan dapat

memanfaatkan media permainan ular tangga interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi pihak sekolah disarankan mengadakan pelatihan bagi guru-guru perihal penggunaan media permainan ular tangga interaktif sehingga proses pembelajaran di kelas lebih bervariasi
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat digunakan sebagai sumber rujukan untuk penelitian berikutnya, yaitu perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai media permainan ular tangga interaktif untuk memperoleh sumber belajar yang sesuai dan tepat pada kegiatan pembelajaran lain.

