

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media edu-game berbasis ular tangga Fisika pada pembelajaran materi gelombang pada peserta didik kelas XI IPA<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Gorontalo sudah maksimal atau sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil capaian keterlaksanaan pembelajaran pada guru pada pertemuan I adalah 95.2 %, pertemuan II adalah 97.6 %, dan pertemuan III adalah 98.8 %. Capaian keterlaksanaan pembelajaran pada peserta didik pada pertemuan I adalah 94.2 %, pertemuan II adalah 96.8 %, dan pertemuan III adalah 98 %. Minat peserta didik terhadap penggunaan media edu-game berbasis ular tangga Fisika pada pembelajaran materi gelombang untuk perasaan senang tercapai 97.4 %, perhatian peserta didik tercapai 94 %, ketertarikan peserta didik tercapai 93.4 %, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar tercapai 96 %. Tes hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM sebanyak 29 orang dengan rentang nilai 75-95 dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 1 orang dengan rentang nilai 70.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti menyarankan beberapa hal yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan media edu-game berbasis ular tangga Fisika agar sering digunakan dalam proses belajar dan mengajar sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran Fisika.
2. Penggunaan media edu game berbasis ular tangga Fisika dapat digunakan dengan model pembelajaran yang lain serta dapat digunakan pada materi Fisika lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad. Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- B. Uno, Hamzah. 2012. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Giancoli, Douglas. 2001. *Fisika Dasar Edisi 5 Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Hadis, Abdul. 2010. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nugroho, Aris, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. e-Journal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret (Vol.1 No.1 Tahun 2013)
- Novitasari, Erma, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP*. e-journal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret (Vol.1 No.1 Tahun 2013)
- Oktaviana, Hanum. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Edu-Game Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Memahami Cara menentukan Gaya dan Momen Di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. e-journal SI Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (Vol 1 Nomor 1/JKPTB/15 Tahun 2015)
- Purwanto, 2012. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.

- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana Predana Media Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya Press
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.