BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media modifikasi permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru. Permainan ular tangga yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya yaitu terdapatnya kotak khusus yang berisi perintah untuk menjawab soal yang telah disediakan sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari siswa. Hal ini membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa yang tadinya bosan dalam kelas untuk mengikuti pelajaran menjadi lebih antusias serta membuat siswa yang pada awalnya cenderung mengantuk mengikuti proses belajar mengajar menjadi lebih semangat lagi untuk mengikuti proses pembelajaran PKn.

5.2. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan tersebut, maka saran pada penelitian tindakan kelas ini adalah

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memperhatikan kondisi siswa dalam proses pembelajaran sedang berlangsung, serta lebih memanfaatkan media pembelajaran atau media pendididakan sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu adanya penelitian yang sama dengan subjek yang berbeda untuk mengembangkan penggunaan media modifikasi permainan Ular tangga dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

Hamzah B. Uno (2007). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Iskandar (2009). *Psikologi pendidikan sebuah orientasi baru*. Ciputat : Gaung Persada Perss.

Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, Bandung : Refika Aditama.

Raharjo (2014) *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Rusman (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Sadirman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Sadirman, Arief. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.

Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.

Solehatin, Etin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta : Bumi Aksara.

(http://id.wikipedia.org/wiki/ular_tangga).

<http://biasamembaca.blogspot.co.id/2014/04/mata-pelajaran-pkn-untuk-smasmkmamak>, diakses 19 juli 2016

<http://naufalsyawal.blogspot.co.id/p/pengertian-motivasi.html>. yang diakses pada 25 juli, 2016

<http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> yang diakses pada tanggal 27 juli 2016.

<http://www.asikbelajar.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html> yang diakses tanggal 2 november 2016.

<http://zonainfosemua.blogspot.co.id/2011/01/media-berasal-dari-bahasa-latin.html> yang diakses pada 27 juli 2016.