

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang peneliti lakukan, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mengacu pada langkah-langkah pengembangan PLOM, yaitu (1) Fase investigasi awal, pada fase ini peneliti melakukan pendefinisian masalah dan merancang kegiatan dimana peneliti mendapatkan data yang akan peneliti gunakan diantaranya pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, materi yang disajikan adalah pola bilangan, pembelajaran ini berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan bahan ajar yang digunakan adalah LKPD. (2) Fase perancangan desain, pada fase ini peneliti merancang desain sampul dan isi pada LKPD untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel IV.1 dan Gambar IV.1 sampai Gambar IV.6. (3) Fase realisasi / konstruksi, pada fase ini peneliti membuat desain yang telah dirancang sebelumnya, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar IV.7 sampai Gambar 14. (4) Fase tes, evaluasi, dan revisi, pada fase ini peneliti melakukan validasi bahan ajar, validasi instrumen, dan uji coba lapangan. (5) Fase implementasi, pada fase ini peneliti melakukan penyebaran bahan ajar kepada peserta didik kelas VIII A & B dan guru matematika kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Muta'allimin Babakan Ciwaringin Cirebon. Semua tahap pengembangan PLOM dilaksanakan dan menghasilkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penilaian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan validasi oleh para ahli atau validator. Berdasarkan Tabel IV. 3 hasil validasi ahli media memiliki skor 168 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan Tabel IV. 4 hasil validasi ahli materi memiliki skor 68 dengan kriteria sangat baik. Dan berdasarkan Tabel IV.5 hasil validasi bahasa memiliki skor 52 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan penilaian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah dilakukan para ahli media, materi, dan bahasa maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang di kembangkan valid dan layak digunakan.
3. Berdasarkan Tabel IV. 7 hasil rekapitulasi data angket respon peserta didik, diperoleh hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan kriteria sangat praktis dengan rata-rata skor 85,8. Artinya bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuat peneliti praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.
4. Berdasarkan hasil uji coba produk di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa hasil *pretest-posttest* peserta didik mengalami perubahan. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* dimana nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas eksperimen 80,0 sedangkan nilai rata-rata *pretest* peserta didik 49,2 dan nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas kontrol 73,21 sedangkan nilai rata-rata *pretest* peserta didik 50,13. Selain itu, perubahan nilai *pretest-posttest* dapat dilihat pada uji *t-independent samples*. Berdasarkan *output Independent Samples Test* diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,795 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran table *output Independent Samples Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam table "*equal variance's assumed*". Berdasarkan tabel *output "Independent Samples Test"* pada bagian "*equal variance's assumed*" diketahui nilai Sig. (2-

tailed) sebesar $0,795 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dan pada hasil *N-gain* didapat *score* kelas eksperimen 0,595 dan 0,489 untuk kelas kontrol keduanya terdapat pada interpretasi sedang. Berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dan hasil uji *independent sample t-test* didapat bahwa terdapat perbedaannya, artinya bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kurang efektif digunakan dalam pembelajaran jika yang dinilai hasil belajar siswa, namun untuk meningkatkan motivasi belajar siswa LKPD ini sangat efektif digunakan.

5. 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil kesimpulan yang disebutkan diatas, peneliti menyampaikan beberapa saran seperti berikut:

1. Bagi guru, penggunaan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa belum memiliki hasil yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu peneliti belum menyarankan penggunaan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada hasil belajar siswa. Namun peneliti menyarankan guru untuk menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai motivasi siswa untuk semangat dalam belajar dan aktif dalam pembelajaran, dan sebaiknya sebelum menggunakan LKPD ini guru membaca cara penggunaan LKPD ini lalu menjelaskannya ke semua siswa tentang cara penggunaan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi peserta didik, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang digunakan dalam pembelajaran matematika membuat peserta didik merasakan suasana yang asik dan dapat mengembalikan semangat belajarnya kembali dalam pembelajaran matematika. Disarankan dalam penggunaan bahan ajar

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peserta didik membaca petunjuk penggunaan LKPD ini, sehingga peserta didik dapat mengetahui urutan pembelajarannya dengan baik.

3. Bagi peneliti lanjutan, karena segala keterbatasan dan kekurangan dalam pengembangan ini, penulis mengharap perlu adanya tindak lanjut dari peneliti lain untuk mendesain dan mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan untuk peneliti lanjutan, untuk menyiapkan dana yang lebih pada fase implementasi, dikarenakan pada tahap tersebut peneliti harus menyebar luaskan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

