

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X Fase E di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai antara kelas eksperimen yang menggunakan media *game* ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai pretest ke posttest dari rata-rata 49,12 menjadi 78,27. Sementara kelas kontrol mengalami peningkatan dari 45,19 menjadi 62,50. Selain itu, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,5435 (kategori sedang), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,3035 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Selain itu, hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *game* ular tangga lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. *Game* ular tangga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa secara lebih optimal.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah.

1. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan penggunaan media edukatif yang menarik, seperti *game* ular tangga, untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.
2. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dan kompetitif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mendukung pengembangan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya melalui penyediaan fasilitas serta pelatihan guru dalam penggunaan media inovatif.
4. Temuan ini memberikan masukan penting bahwa integrasi media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar dan penguatan kompetensi siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran.

1. Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, agar proses belajar tidak monoton dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam menerapkan media *game* ular tangga, guru perlu merancang materi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran serta memastikan bahwa permainan tetap berjalan secara tertib dan terarah.
3. Sekolah hendaknya memberikan dukungan dalam bentuk kebijakan pembelajaran yang mendorong inovasi, serta memfasilitasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan atau teknologi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh media pembelajaran sejenis pada mata pelajaran lain atau dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif yang lebih mendalam, guna memperluas pemahaman dan efektivitas media *game* dalam dunia pendidikan.