

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari analisis data serta pembahasan yang dimuat di dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"* memperoleh nilai rata-rata 4.0 dengan kategori baik.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk terhadap media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"* pada materi berpangkat memperoleh nilai rata-rata *postest* sebesar 75,00 dengan persentase ketuntasan 81,25% kategori baik.
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Board Game "Zathura Mathematics"* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil dari pengisian angket siswa sebesar 4.0 dengan persentase 78,6% kategori efektif. Sedangkan, efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dilihat dari perolehan skor *N-Gain* siswa pada tes soal urain memperoleh rata-rata nilai 0.49 dengan kategori efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, peneliti menyarankan dapat memberikan peran dan dukungan yang baik untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan serta diharapkan memberikan dukungan dalam pemeliharaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, pemanfaatan dalam menggunakan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan belajar siswa. maka dari itu, peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan daripada menggunakan pembelajaran secara konvensional. Dengan digunakan media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, peneliti menyarankan alangkah baiknya agar lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai sikap peduli terhadap pembelajaran sehingga ketika pembelajaran berlangsung agar tidak menghambat perkembangan siswa dalam proses belajar.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti menggunakan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sebaiknya memahami betul penggunaan media

pembelajaran *board game* “*Zathura Mathematics*” supaya penelitian dapat dilaksanakan dengan maksimal dan memperoleh hasil yang memuaskan. Mengingat keterbatasan dalam penelitian ini, maka peneliti menyarankan agar dilakukannya penelitian yang lebih lanjut dengan tempat, materi dan karakteristik yang berbeda.