

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penerapan Media Games Book yang diterapkan oleh guru kepada siswa kelas III MI Mujahidin Palembang belum mencapai hasil maksimal, terlihat dari tingkatan klasifikasi motivasi belajar siswa yang telah peneliti analisis selama proses penelitian berlangsung bahwasanya masih banyak siswa yang tergolong motivasi belajar sedang, dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi.

Penerapan yang dilakukan guru pada siswa kelas III MI Mujahidin Palembang sudah maksimal, tetapi media games book ini hanya dimiliki oleh guru saja, tidak dengan siswa. Oleh karena itu pada saat guru menjelaskan materi yang ada di Media Games Book tersebut hanya melalui media papan tulis saja, dan siswa hanya menyimak lalu mengerjakan games yang ada di buku tersebut. Guru sudah menyarankan agar siswa memfotokopi media games book yang diterapkan oleh guru, tetapi siswa masih merasa kesulitan untuk memfotokopi media games book tersebut, dikarenakan hampir kebanyakan keadaan ekonomi wali atau orangtua siswa masih rendah/sulit. Oleh sebab itu, penerapan media games book yang dilakukan oleh guru pada siswa kelas III MI Mujahidin Palembang belum maksimal, dengan hasil akhir motivasi belajar sedang lebih banyak dibandingkan dengan motivasi belajar siswa tinggi.

B. Saran

Bagi guru, Media Games Book hendaknya dijadikan media alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab siswa menyukai buku baru yang berbeda dengan buku pembelajaran sehari-harinya, terlebih pada desain gambar yang ada di dalam buku tersebut jarang ditemui oleh siswa membuat siswa lebih tertarik dengan buku tersebut. Tetapi pada halnya guru harus mempersiapkan media games book ini kepada siswa, agar siswa mempunyai buku pedoman dan pelaksanaan pembelajaran mencapai hasil yang lebih maksimal.

Bagi sekolah, media Games Book dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai games yang ada siswa mampu menyelesaikan atau memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, agar seterusnya siswa lebih bersemangat belajar. Diharapkan media ini diterapkan pada setiap mata pelajaran tidak hanya mata pelajaran umum saja, tetapi mata pelajaran agama atau muatan lokal juga dapat disediakan, serta diharapkan siswa diberi buku pendamping untuk bisa dibawa kerumah agar siswa tidak lupa dengan materi yang diperolehnya pada proses pembelajaran.

Bagi peneliti, diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi bahan rujukan untuk menganalisis media games book ini pada jenjang atau tingkatan kelas yang lebih tinggi, sebab pada siswa kelas tinggi tentunya lebih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang masih rendah.