

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan permainan ular tangga materi perpangkatan dan bentuk akar:

1. Valid, dilihat dari komentar validator yaitu ahli media dan ahli materi yang telah menyatakan bahwa permainan ular tangga telah sesuai dengan materi dan tampilan untuk siswa yang akan memainkan permainan dan dilihat juga dari siswa yang telah memainkan permainan ular tangga yang menyatakan bahwa tingkat kesulitan dalam permainan telah sesuai.
2. Praktis, dilihat dari nilai rata-rata angket yang diisi oleh siswa pada saat selesai memainkan permainan ular tangga yaitu 82% yang artinya hampir seluruhnya siswa telah menyatakan bahwa permainan ular tangga praktis.
3. Efektif, permainan ular tangga materi perpangkatan dan bentuk akar dapat dikatakan efektif dilihat dari hasil nilai rata-rata angket yaitu 88% dan persentase siswa yang lulus KKM yaitu sebesar 82%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun saran peneliti kepada:

1. Guru, dapat menggunakan media permainan pada proses pembelajaran yang dilakukan di akhir pembelajaran agar siswa lebih bersemangat untuk belajar materi yang dianggap sulit, dan dapat menggunakan permainan ular

tangga dengan kelompok kecil agar siswa lebih kondusif dalam bermain sambil belajar.

2. Siswa, agar menggunakan permainan berbasis komputer untuk mendukung pembelajaran dan terus termotivasi untuk belajar.
3. Peneliti selanjutnya, mengembangkan permainan ular tangga ini dalam bentuk android agar dapat dimainkan siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada, dan mengembangkan permainan ular tangga menjadi level-level agar siswa dapat memahami materi dari materi pelajaran termudah sampai tersulit.