

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Penerapan Pembelajaran Model PBL Berbantuan Game Ular Tangga

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selama empat pertemuan, sintaks PBL dipadukan dengan permainan edukatif yang dirancang sesuai materi, mendorong partisipasi, kerja sama, dan pemikiran kritis siswa. Permainan berisi soal kontekstual yang menantang, sehingga meningkatkan keaktifan, rasa tanggung jawab, serta kepercayaan diri siswa dalam berdiskusi. Penerapan ini terbukti efektif membangun motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara menyeluruh.

2. Model PBL Berbantuan Game Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji T (*Simple paired T-Test*) menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan game ular tangga. Siswa lebih antusias, aktif, serta memiliki keinginan yang lebih tinggi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based-learning* (PBL) berbantuan game ular tangga terhadap peningkatan motivasi siswa pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 3.

5.2 Saran

1. Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan edukatif secara lebih luas di berbagai mata pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan, seperti papan permainan, alat peraga, atau media visual interaktif lainnya. Sekolah juga perlu memberikan ruang kepada guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa, termasuk pelatihan atau workshop berkala tentang pembelajaran berbasis masalah dan diferensiasi pembelajaran. Dukungan kebijakan dan fasilitasi tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, kontekstual, dan relevan dengan dunia nyata, sehingga berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media ular tangga tidak hanya sebagai media bantu, tetapi diintegrasikan langsung dalam kegiatan inti pembelajaran. Dengan demikian, aktivitas bermain dan belajar dapat berlangsung secara menyatu sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat membuat media ular tangga dengan ukuran yang lebih besar agar mudah digunakan secara berkelompok di

kelas. Setiap nomor pada papan ular tangga sebaiknya berisi soal latihan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengulang dan memperdalam pemahaman konsep melalui aktivitas permainan tersebut.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan media ular tangga dengan menambahkan soal pada kotak nomor yang masih kosong sehingga dapat digunakan secara lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif, bukan sekadar permainan. Peneliti berikutnya juga dianjurkan untuk menggunakan desain penelitian dengan melibatkan kelas kontrol agar hasil yang diperoleh lebih kuat secara ilmiah serta memungkinkan adanya perbandingan yang lebih objektif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.