

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh selama dua siklus dengan menerapkan media permainan *Get Smart* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan *Get Smart* berjalan dengan baik melalui perbaikan tiap refleksi pada masing-masing siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus aktivitas guru meningkat dari 77,94 (cukup) pada siklus I menjadi 86,03 (Baik) pada siklus II. Begitu pula pada aktivitas siswa meningkat dari 76,32 (cukup) pada siklus I menjadi 85,53 (Baik) pada siklus II.
 2. Peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA dengan penerapan media permainan *Get Smart* yang terlihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 77,07, siklus I 82,93 dan siklus II 86,31. Prosentase ketercapaian motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 44%, siklus I sebesar 76%, dan siklus II sebesar 88%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya agar proses kegiatan pembelajaran berjalan efektif dengan penerapan media permainan *Get Smart* dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai perbaikan, diantaranya:

1. Untuk melaksanakan belajar yang aktif memerlukan persiapan yang matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan media permainan *Get Smart*, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering memotivasi siswa setiap saat, walaupun hanya dengan cara yang sederhana. Dimana siswa nantinya dapat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
2. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan media permainan *Get Smart* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pelajaran IPA maupun pelajaran lain.