

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisa yang telah dilakukan peneliti, dapat di simpulkan bahwa:

- 1 Adanya pengaruh penggunaan media *game bridge builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran. Hal ini di tunjukkan Nilai t hitung sebesar 2,250 dan tabel sebesar 2,750 dengan signifikan 0,031 yang di artikan bahwa $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dan $0,031 < 0,05$. Maka H_a diterima sedangkan H_0 di tolak dapat di artikan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran
- 2 0,262 adalah nilai koefisien determinasi yang dihasilkan dari perhitungan. Hal ini menunjukkan adanya variabel media *game bridge builder* dapat menjelaskan variabel motivasi belajar siswa sebesar 26,2%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainya. Artinya, media *game bridge builder* dan motivasi belajar, secara bersama-sama memiliki proporsi pengaruh terhadap kinerja sebesar 26,2% sedangkan sisanya, yaitu 73,8% ($100\% - 26,2\%$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada didalam model regresi linier ini.

B. Saran

Mengingat keterbatasan yang di miliki oleh peneliti, baik pengetahuan maupun pemikiran maka peneliti dapat memberikan gambaran sebagai saran yang dapat dipakai sebagai acuan dalam pengembangan penelitian ini dimasa yang akan datang, adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya mendukung dan dapat membantu guru IPA dalam penggunaan media pembelajaran dengan baik sehingga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik.
2. Kepada guru IPA hendaknya penggunaan media pembelajaran tersebut

senantiasa dilakukan secara konsisten atau terus-menerus, dilakukan secara teratur dan berencana sehingga akhirnya menumbuhkan semangat peserta didik yang baik dalam belajar sampai kelak.

