

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan analisa data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok kontrol dengan menggunakan media visual pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi penjumlahan pecahan menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada pretest yaitu 39,83 dan pada posttest yaitu 60,17.
2. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 45,67 dan pada posttest yaitu 73,33.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 setelah diterapkan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media visual. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest menggunakan media permainan *Truth or Dare* yaitu 73,33. Sedangkan hasil posttest dengan menggunakan media visual yaitu 60,17.
4. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018. Hal itu dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,8479 > 2,0021$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian kesimpulan, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam setiap proses pembelajaran guru haruslah teliti dalam memilih media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi ataupun mata pelajaran yang akan diajarkan. Dalam hal ini, guru harus dapat memikirkan dampak dari media yang digunakan. Baik dari segi antusias, hasil belajar, motivasi, minat, atau apapun yang mampu meningkatkan keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.
2. Diharapkan bagi guru yang hendak menerapkan media permainan *Truth or Dare*, agar menyesuaikan dengan materi dan waktu yang tepat agar kegiatan pembelajaran efektif.
3. Bagi para guru disarankan untuk dapat menerapkan media permainan *Truth or Dare* ini karena dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.