

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 028229 Binjai Barat tahun ajaran 2017/2018. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 56,60 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 80,86.

Berdasarkan uji t yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,512 > 2,066$, dengan demikian H_a diterima, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 028229 Binjai Barat tahun ajaran 2017/2018.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan siswa memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk belajar karena belajar tidak hanya dengan menggunakan buku namun dengan menggunakan sumber lainnya yang dapat menambah pengetahuan.

2. Bagi guru, lebih sering melakukan inovasi dalam mengajar agar siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, termotivasi dalam belajar dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas siswa dengan selalu memberikan motivasi kepada siswa agar hasil belajar siswa meningkat serta meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk lebih memantapkan hasil penelitian ini. Perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan populasi yang lebih luas dan melibatkan faktor-faktor lain yang hasil belajar siswa serta dengan menggunakan metode pengumpulan data lainnya, sehingga akan diperoleh data yang lebih kompleks.