

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada model *Make a Match*, rata-rata nilai (*pre-test*) adalah 54,17 dengan standar deviasi 11,099. Sementara rata-rata (*post-test*) adalah 83,33 dengan standar deviasi 11,099. Secara rata-rata, terjadi peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* yakni 54,17 menjadi 83,33. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model *Make a Match* terhadap hasil belajar.
2. Pada model *Card Sort*, rata-rata nilai (*pre-test*) adalah 49,58 dengan standar deviasi 14,812. Sementara rata-rata (*post-test*) adalah 71,25 dengan standar deviasi 13,453. Secara rata-rata, terjadi peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* yakni dari 49,58 menjadi 71,25. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model *Card Sort* terhadap hasil belajar.
3. Secara rata-rata, model *Make a Match* lebih baik dibandingkan model *Card Sort*, oleh karena rata-rata nilai (*Post-test*) pada *Make a Match*, lebih tinggi, 83,33 dibandingkan model *Card Sort*, 71,25. Berdasarkan hasil uji *t-test* diperoleh diperoleh nilai *Sig* (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan, antara model *Make a Match* dan *Card Sort* pada hasil belajar siswa. Dengan kata lain, model *Make a Match*, signifikan lebih baik, dibandingkan model *Card Sort*. Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* lebih menarik

dan menyenangkan bagi siswa kelas V dengan menerapkan model tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat dalam belajar dan mampu membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat pembelajaran.

4. Berdasarkan semua uji yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat diketahui bahwa hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen I (menggunakan model *Make a Match*) lebih tinggi dibandingkan hasil *post-test* di kelas eksperimen II (menggunakan model *Card Sort*) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* memiliki pengaruh yang lebih signifikan jika dibandingkan penggunaan model pembelajaran *Card Sort* pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dengan meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, disarankan untuk lebih membekali dirinya dengan penggunaan model pembelajaran di kelas dan menjadikan model pembelajaran *Make a Match* sebagai alternatif serta solusi dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Sekolah, khususnya Kepala Sekolah untuk memberikan dukungan dan kesempatan kepada guru-guru terkhususnya guru senior dalam pemilihan

model pembelajaran yang tepat untuk dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran mengajar berlangsung.

4. Bagi Peneliti berikutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian dengan judul yang sama untuk memilih mata pelajaran/materi yang berbeda dari judul penelitian ini dan mengembangkan penelitian dengan kurun waktu yang lama dan disertai sumber yang banyak serta lebih luas dengan tujuan dapat menjadikannya sebagai studi pembandingan oleh guru dalam peningkatan kualitas pendidikan.

