

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Permainan *Truth Or Dare* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan *Uji Independent Sample Test* diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05 atau nilai sig $0,000 < 0,05$.

5.2 Saran

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan menjadi informasi yang bermanfaat bagi kemajuan di masa depan. Di antara pihak-pihak tersebut adalah:

1. Kepala sekolah SDN 106806 Cinta Rakyat hendaknya mendukung pendidik dalam menyediakan prasarana, sarana, dan materi pendidikan yang memadai untuk membantu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Guru SDN 106806 Cinta Rakyat hendaknya dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memicu rasa ingin tahu siswa tentang apa yang mereka pelajari serta untuk meningkatkan minat belajar siswa.