

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 105288 Sei Rotan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan Hipotesis nol (H_0) ditolak. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Fraction Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa dikelas eksperimen sebesar 91,47 yang lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu sebesar 82,93. Kemudian, pernyataan ini dapat diperkuat lagi oleh nilai $t_{hitung} (3,213) > t_{tabel} (1,677)$.

5.2 Saran

Penulis memberikan beberapa rekomendasi berikut berkaitan dengan hasil penelitian, uraian yang diberikan dalam diskusi, dan kesimpulan:

1. Dinas Pendidikan diharapkan dapat mendorong dan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif di sekolah dasar, baik melalui pelatihan guru maupun penyediaan media pembelajaran yang memadai. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.
2. Sekolah diharapkan dapat menyediakan dan memfasilitasi media pembelajaran inovatif seperti *Fraction Card* sebagai alternatif dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan. Ketersediaan media ini dapat mendukung pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan, sehingga berpotensi mengurangi kejenuhan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

3. Guru disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit oleh siswa. Penggunaan media fraction card dapat menjadi salah satu pilihan efektif karena terbukti dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Guru juga diharapkan mampu memadukan media ini dengan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif.
4. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tersedia, seperti *Fraction Card*. Dengan keterlibatan langsung, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga belajar melalui pengalaman dan interaksi, yang dapat membantu memperdalam pemahaman.
5. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, seperti meninjau aspek motivasi, minat belajar, atau kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda untuk melihat konsistensi pengaruh media *Fraction Card* dalam konteks yang lebih luas.