

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* sebesar 61 % lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional sebesar 39,9 %.
2. Rataan nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* adalah $76,333 \pm 9,091$, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional adalah $64,667 \pm 9,185$.
3. Dari perhitungan korelasi (hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar siswa) menunjukkan adanya korelasi positif, yang berarti ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku*.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal berikut :

1. Bagi guru dan calon guru, diharapkan dapat menerapkan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* dalam upaya peningkatan hasil belajar kimia siswa.
2. Bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai metode *learning game*, agar lebih memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran ini sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik.