

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dapat dilihat dari perolehan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101766 Bandar Setia pada Kelas IV di semester genap pada tahun 2022/2023 dan juga berdasarkan teori yang didukung oleh hasil analisis melalui pengolahan data yang mengacu pada rumusan yang diuraikan. Dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh dalam penggunaan Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar pada tema 1 subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman

Pengaruh model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif dapat dilihat dari Uji Independent sample t test diperoleh $\text{sig } 0,012 < \text{sig } 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam uji tersebut kesimpulannya adalah model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil nilai rata-rata *posttest* juga menunjukkan kelas eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi yaitu 83,13 sedangkan kelas kontrol 73. Dengan perolehan hasil nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman pembelajaran 1 siswa kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang didapat, peneliti memberikan saran yaitu:

1. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan model pembelajaran yang bervariasi bukan hanya model pembelajaran secara konvensional saja yang digunakan
2. Bagi kepala sekolah agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk menjadikan model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif sebagai salah satu alternatif karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Bagi orang tua hendaknya dapat bekerja sama dengan para pendidik atau guru agar mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan juga memberikan motivasi agar para siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang lebih baik
4. Bagi peneliti hasil belajar ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi serta masukkan untuk menambah informasi dan pengetahuan mengenai manfaat model pembelajaran Model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif.
5. Hasil dari penelitian ini bisa digunakan untuk bahan referensi saat melakukan penelitian yang sama dengan model pembelajaran dengan waktu dan tempat yang berbeda.