

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh media puzzle dalam pengurangan dan penjumlahan pecahan pada mata pelajaran Matematika, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan penggunaan media puzzle pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan uji N-Gain Score yang menunjukkan bahwa bahwa nilai uji N-Gain Score di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N Gain Score presentasi pada sebesar 74,9049% atau 75,%, termasuk dalam kategori cukup efektif karena nilai N Gain Score yang berada pada kisaran 56% sampai dengan 75% masuk kategori cukup efektif. Dan dengan nilai N-Gain score 0,74 dalam karegori tinggi karena nilai N-Gain Score yang berada di kisaran  $>0,7$  masuk kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media puzzle cukup efektif
2. Terdapat pengaruh hasil siswa yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar matematika maka diadakan uji t. Berdasarkan perhitungan yang telah peneliti lakukan pada nilai posttest dan pretest maka diperoleh  $t\text{-hitung}=19,024$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut apabila dikonsultasikan dengan  $df$  atau  $db = 26$ . Pada taraf signifikan 5% yaitu 2,065. Dengan demikian  $t\text{hitung} > t\text{tabel}(19,024 > 2,065)$

yang berarti hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan media puzzle dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendorong dan memantau kinerja para guru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Salah satu yang dapat dilakukan yaitu mendorong untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar sehingga berdampak pada pemahaman yang semakin baik.

### 2. Bagi Guru

Para guru disarankan bersinergi dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Dalam hal ini, para guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar sehingga berdampak pada pemahaman yang lebih baik.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih bersemangat lagi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga diharapkan lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hal tersebut akan berdampak pada pemahaman yang jauh lebih baik daripada sebelumnya.