

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu:

1. Hasil belajar kognitif IPAS Materi Kondisi perekonomian di daerahku pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* memperoleh rata-rata nilai *pre-test* 54,43 dan sesudah diberikan perlakuan memperoleh rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,65.
2. Hasil belajar kognitif IPAS Materi Kondisi perekonomian di daerahku pada kelas kontrol tanpa perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*, melainkan menggunakan model konvensional memperoleh rata-rata nilai *pre-test* 56,48 dan setelah diberikan perlakuan memperoleh rata-rata nilai *post-test* sebesar 72.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku. Dapat di lihat dari hasil perhitungan uji t, diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101775 Sampali T.A 2024/2025.

5.2 Saran

Melihat hasil perolehan data penelitian dan simpulan penelitian, maka saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat digunakan untuk mengaktifkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, serta siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya.

2. Bagi guru

Guru dapat lebih berinovasi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan dan memilih model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Bagi penelitian selanjutnya, peneliti dapat melakukan pendekatan yang sama pada materi yang berbeda agar dapat dijadikan studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

4. Bagi Sekolah

Disarankan Sekolah agar hendaknya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk menjadikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.