

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu memiliki nilai rata-rata sebesar 80,70 dan
2. Hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan *software adobe flash player* memiliki nilai rata-rata 79,07
3. Diketahui selisih antara dua kelompok 1,63. Hasil perhitungan Uji U memperoleh nilai signifikansinya adalah $0,332 > 0,05$ sehingga H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah tahun pelajaran 2019/2020.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat mengemukakan saran:

1. Untuk pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player* sangat bagus digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membunuh minat belajar siswa, dalam belajar mata pelajaran matematika.
2. Diharapkan kegiatan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player* dapat digunakan sebagai alternatif agar memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran matematika meningkatkan minat belajar siswa tanpa membosankan. Diharapkan untuk terus memperluas pengetahuan dan mencari alternatif pembelajaran yang lain yang efektif.
3. Mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas, sangat perlu untuk peneliti lain mencari pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang tidak membosankan, tidak membahayakan dan tidak membunuh minat siswa dalam belajar, dengan hasil belajar yang memuaskan.