

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

Hasil nilai peserta didik dapat dibuktikan dengan adanya nilai tertinggi yang di dapatkan peserta didik sebelum di lakukan tindakan mendapatkan nilai 80, dan setelah dilakukan tindakan peserta didik mendapatkan nilai 100. Dapat dilihat bahwa dalam nilai peserta didik sebelum dan sesudah tindakan nilai tertinggi meningkat sebesar 20 nilai, berbeda dengan nilai terendah peserta didik pada nilai peserta didik sebelum diberikan tindakan mendapatkan nilai 50 dan setelah diberikan tindakan peserta didik mendapatkan nilai terendahnya 60. Untuk nilai rata-rata peserta didik pada kelompok eksperimen mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 63,57, sedangkan nilai akhir kelompok eksperimen mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 76,43. Dari sini dapat disimpulkan bahwa peneliti memberikan tindakan pada kelompok eksperimen, menggunakan permainan lempar dadu berbantuan media pohon pintar, nilai rata-rata peserta didik meningkat pada dari nilai rata-rata 63,57 menjadi 76,43 dengan naik sebesar 12,86.

Terdapat pengaruh permainan lempar dadu berbantuan media pohon pintar, dapat dibuktikan dengan hasil SPSS 23 dengan uji t dengan taraf

signifikansi 0,05 maka diketahui bahwa nilai signifikansi yang didapat pada kelas eksperimen adalah 0,000 maka lebih kecil dari 0,05 bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu berbantuan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

B. Saran

Berdasarkan signifikansi penelitian, adapun juga saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat dijadikan acuan serta pertimbangan bagi peneliti berikutnya.
2. Guru dapat menggunakan media ini sebagai referensi untuk mengolah media pembelajaran untuk matematika dikarenakan dengan adanya permainan dan media dalam proses pembelajaran berlangsung bisa membuat ruang kelas menjadi lebih aktif dan bisa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi Universitas, hasil penelitian ini diharapkan menambah referensi di perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, untuk peneliti selanjutnya apabila ingin menggunakan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar ini bisa dapat dicoba pada pembelajaran atau saat penelitian.