

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di MIN 4 Banjar dengan menggunakan media brosur berbasis game berdasarkan analisis data hasil belajar kelas eksperimen dari nilai rata-rata pretest 34,21 menjadi 78,42 nilai rata-rata posttest yang berada pada kualifikasi baik. Sedangkan hasil belajar kelas kontrol dari nilai rata-rata pretest 46,32 menjadi 67,37 pada nilai rata-rata posttest yang berada pada kualifikasi cukup.
2. Berdasarkan hasil pengujian uji U (*Mann-Whitney*) yang menyatakan bahwa Sig. pada penelitian ini adalah 0,047. Maka $0,047 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media brosur berbasis game terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di MIN 4 Banjar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diuraikan, peneliti dapat mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat lebih kreatif dan berinovasi lebih banyak lagi mengenai penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajarnya dengan menyesuaikan kebutuhan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai serta menyesuaikan materi.
2. Bagi sekolah, sebagai referensi untuk menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan agar menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk para peneliti yang lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada didalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas untuk konsep matematika lainnya, serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.