

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, maka dapat dirumuskan beberapa Kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum menggunakan media permainan kartu *truth or dare* menunjukkan bahwa kebanyakan siswa berada pada kategori perlu pembinaan, dengan nilai rata-rata 62,06. Persentasi ketuntasan belajar masih tergolong rendah. Hasil belajar setelah penerapan media permainan kartu *truth or dare* mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 92,94 dengan kebanyakan siswa berada pada kategori sangat bagus. Hal ini menunjukkan bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan media kartu *truth or dare* berjalan dengan efektif.
2. Penggunaan media permainan kartu *truth or dare* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil *uji Wilcoxon Signed Rank Test*, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Z* yang diperoleh sebesar -3,630 dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu *truth or dare* berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penggunaan media permainan kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin, maka terdapat beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam pembelajaran, melalui penggunaan media permainan kartu *truth or dare*. Pemanfaatan media yang menarik mampu membantu menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Di samping itu, guru juga diharapkan mampu menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran serta memiliki keberanian untuk terlibat dalam setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh guru, dengan berpartisipasi secara langsung dan aktif, siswa akan lebih mudah menangkap materi yang dipelajari sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dukungan tersebut penting untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi penelitian berikutnya, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi pembelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel yang diteliti, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.