

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun yang dilakukan pada pembelajaran di kelas eksperimen menekankan pada aktivitas peserta didik. Strategi permainan Berburu Harta Karun sebelum dilaksanakan pada pembelajaran di kelas eksperimen terbagi dalam beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi/penilaian. Penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di MIN 4 Kota Banjarmasin. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 35,3 dari nilai rata-rata *pretest* 55,88 menjadi 91,18 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi amat baik. Sedangkan pada kelas kontrol meningkat sebanyak 18,23 dari nilai *pretest* 57,65 menjadi 75,88 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan analisis hasil belajar tersebut dapat dilihat perbedaan selisih peningkatan yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana terdapat selisih peningkatan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 17,07.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi permainan Berburu Harta Karun terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di MIN 4 Kota Banjarmasin. Hal ini berdasarkan hasil uji u (*Mann-Whitney*) yang menyatakan bahwa nilai Sig. pada penelitian ini adalah 0,008. Maka  $0,008 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

### **1. Pihak Sekolah**

- a. Sekolah sebaiknya menyediakan alat bantu pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih terfasilitasi dengan baik dan peserta didik makin antusias dalam belajar.
- b. Sekolah sebaiknya bekerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam memberikan dukungan kepada peserta didik untuk belajar IPS.

### **2. Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya menggunakan strategi permainan Berburu Harta Karun dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat karena penggunaan strategi ini sesuai dengan tahap pemikiran dan perkembangan peserta didik.

- b. Guru hendaknya menggunakan media, metode, teknik, dan strategi yang bervariasi agar anak lebih antusias belajar saat proses pembelajaran serta hasil pembelajaran meningkat.

### **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Mengingat keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, peneliti berharap untuk para peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda serta pengelolaan waktu yang lebih baik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu