

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka bisa terjawab rumusan masalah dari penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran dakon terhadap hasil belajar kelas II MI Miftahul Huda Nogosari pada pelajaran matematika materi satuan berat. Yaitu pada pengambilan keputusan uji pair sample t test soal berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil indikator angket respon media pembelajaran dakon terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon 85% baik terhadap penggunaan media pembelajaran dakon bahkan mereka berkeinginan menggunakan media pembelajaran yang lain pada materi selanjutnya.

#### B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, implikasi yang dapat muncul antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini bersifat menguatkan teori yang sudah ada dengan teori terdapat pengaruh penggunaan media dakon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bahwa dalam rangka peningkatan hasil belajar, guru harus memperhatikan penggunaan pendekatan, model, metode dan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Sehingga hal tersebut membuat pembelajaran lebih memberi makna untuk peserta didik.

#### C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa catatan penelitian, antara lain:

1. Dalam hal penelitian ini, peneliti menyadari bahwa didalam penelitian masih sederhana dan perlu lebih dikembangkan lagi. Sehingga untuk

peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali dan mengembangkan penelitiannya dengan baik terkait penerapan media pembelajaran dakon.

2. Agar anak menjadi paham betul permainan ini, seorang guru harus dengan jelas menjelaskan aturan-aturannya dan cara-cara dalam permainan ini. Guru harus betul-betul mempersiapkan semuanya dengan baik, guru sebagai narasumber, motivator harus mampu memberi semangat untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar.
3. Diharapkan guru-guru mencoba dan menjadikan permainan-permainan tradisional lainnya sebagai jalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

