

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian dalam penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 38,52. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* memperoleh nilai rata-rata 75,71. Berdasarkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, hasil belajar *pretest* siswa menunjukkan belum ada yang tuntas dengan yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 6 orang siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* memiliki kriteria sangat positif dengan rata-rata persentase 90,95 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* siswa kelas IV<sub>A</sub> MIS Ar-Rahman Sindangkasih mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga media pembelajaran papan *puzzle* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran papan *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV<sub>A</sub> MIS Ar-Rahman Sindangkasih. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig.(2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05. Hal ini juga ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $18,522 > 1,725$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil kesimpulan dalam penelitian ini yang diperoleh peneliti, rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media yang lebih bervariasi dalam pembelajaran terkhusus pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran guru bisa menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* sebagai media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Saat hendak melakukan penelitian dengan jenis penelitian dan lokasi yang sama agar dapat melakukan penelitian secara menyeluruh di tempat yang menjadi objek penelitian. Kemudian peneliti juga dapat mengembangkan media pembelajaran *puzzle* sehingga dapat menjadi media yang lebih kreatif lagi.

## 5.3 Limitasi

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan atau kelemahan dalam penelitian ini. Limitasi atau yang menjadi kelemahan pada penelitian ini ialah terletak pada data penelitian dimana didalam penelitian peneliti hanya memfokuskan data siswa kelas IV<sub>A</sub> pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar sehingga data penelitian yang dapat disajikan peneliti hanya berpacu pada kelas IV<sub>A</sub> dengan materi tersebut bukan secara keseluruhan siswa maupun materi. Selain itu juga terletak pada proses penelitian terlebih dalam proses pembelajaran yang harus diperbaiki seperti perangkat ajar dan bentuk media pembelajaran papan *puzzle* dalam penelitian ini tidak berlaku untuk semua materi pada pembelajaran matematika.