

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada pembelajaran konvensional, hasil belajar siswa dilihat dari perbedaan data pretes dan postes. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata (uji-U) antara data pretes dengan postes, hasil yang diperoleh yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes pada pembelajaran konvensional. Rata-rata data pretes adalah 47,67 sedangkan rata-rata data postes 59,67. Dengan hasil demikian, nilai rata-rata postes lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pretes sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, hal tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain dengan rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,23 dan termasuk kategori peningkatan rendah.
2. Pada pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya, hasil belajar siswa dilihat dari perbedaan data pretes dan postes. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata (uji-U) antara data pretes dengan postes, hasil yang diperoleh yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes pada pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya. Rata-rata data pretes adalah 46,13 sedangkan rata-rata data postes 68,71. Dengan hasil demikian, nilai rata-rata postes lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pretes sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya. Selain itu, hal tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain dengan rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,43 dan termasuk kategori peningkatan sedang.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya. Perbedaan terlihat dari rata-rata postes pada kedua kelompok. Rata-rata postes pada pembelajaran dengan

permainan jelajah cahaya yaitu 68,71 sedangkan rata-rata postes pada pembelajaran konvensional hanya 59,67. Perbedaan juga terlihat dari rata-rata N-Gain pada kedua kelompok. Rata-rata N-Gain pada pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya yaitu 0,43 dan termasuk kriteria sedang, sedangkan rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran konvensional yaitu 0,23 dan termasuk kriteria rendah. Jika dibandingkan, rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya lebih baik daripada rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan uji perbedaan rata-rata (uji-U) terhadap postes dan N-Gain pada kedua kelompok, hasilnya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada taraf signifikansi 95% antara siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan jelajah cahaya.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak di antaranya:

1. Bagi Guru
 - a. Pembelajaran IPA dengan permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam merencanakan pembelajaran IPA khususnya dan pembelajaran lain di SD pada umumnya
 - b. Agar lebih kreatif merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
2. Bagi Lembaga
 - a. Agar memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dalam merencanakan kegiatan pembelajaran
 - b. Agar sering mengikutsertakan guru-guru pada acara-acara seperti seminar pendidikan untuk menambah wawasan tentang metode-metode pembelajaran dan inovasi-inovasi yang ada dalam dunia pendidikan
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Agar melakukan penelitian lebih lanjut untuk mempertegas hasil penelitian yang telah dilakukan

- b. Agar melakukan penelitian dengan modifikasi permainan ini yang diterapkan pada materi yang lain dan bahkan pada mata pelajaran lain.
- c. Agar melakukan penelitian untuk meneliti pengaruh permainan ini terhadap aspek yang lain diluar hasil belajar seperti keterampilan proses sains siswa, dan keterampilan lainnya.

