

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa matematika kelas V MIN 2 Blitar. Peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) adalah 0,043. Jadi probabilitas  $0,043 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.
2. Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) adalah 0,000. Jadi probabilitas  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.

3. Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) adalah 0,000. Jadi probabilitas  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa matematika kelas V MIN 2 Blitar. Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Kepala Madrasah MIN 2 Blitar**

Untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran dan keberhasilan belajar siswa, kepala sekolah hendaknya menentukan kebijakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar dan mengembangkan media pembelajaran sehingga nantinya dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### **2. Bagi Guru Matematika**

Guru sebagai perantara ilmu sebaiknya mampu mengaplikasikan media pembelajaran dan menjadikan media pembelajaran ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi

atau informasi kepada siswa agar siswa lebih mudah menerima ataupun memahaminya. Tidak hanya mengaplikasikan guru juga harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, maka dari itu guru dituntut menjadi kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Semoga dapat meningkatkan karya penelitiannya kearah yang lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain terkait wawasan secara mendalam terkait pembelajaran matematika. Selain itu hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi peneliti berikutnya sebagai penelitian terdahulu.