

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung” maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung. Hal ini berdasarkan uji *t-test* untuk motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika menunjukkan hasil yang signifikan, nilai *Sig. (2-tailed)* pada uji *t-test* adalah 0,006 dan  $t_{hitung} (2,884) > t_{tabel} (2,000)$ . Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,006 < 0,05$  dan  $t_{hitung} (2,884) > t_{tabel} (2,000)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.
2. Ada pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung. Hal ini berdasarkan uji *t-test* untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menunjukkan hasil yang signifikan, nilai *Sig. (2-tailed)* pada uji *t-test* adalah 0,017 dan  $t_{hitung} (2,471) >$

$t_{tabel}$  (2,000),. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,017 < 0,05$  dan  $t_{hitung}$  (2,471)  $> t_{tabel}$  (2,000), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

3. Ada pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji MANOVA untuk motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika diperoleh nilai ke-empat p-value (*Sig.*) untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root sebesar 0,004. Karena signifikansi  $0,004 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka berikut saran dari peneliti:

1. Bagi Guru MIN 3 Tulungagung

Penggunaan media yang tepat seperti halnya media benda konkret (nyata) yang ada disekitar pada saat pembelajaran khususnya pada pembelajaran Matematika sangatlah diperlukan guna menumbuhkan

motivasi belajar dalam diri siswa tersebut. Apabila motivasi belajar dalam diri siswa sudah mulai tumbuh, maka hasil dari belajarnya juga dapat menjadi lebih baik lagi. Dengan demikian, seorang guru diharapkan mampu membawa suasana lebih baik dan menyenangkan pada saat pembelajaran perhitungan yakni Matematika.

## 2. Bagi Peserta Didik MIN 3 Tulungagung

Bagi peserta didik penggunaan media benda konkret (nyata) diharapkan agar peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dengan mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik dapat melatih keberanian menyampaikan pendapat, lebih kuat untuk mengingat materi apa yang sudah disampaikan, melatih keterampilan sosial, menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata, serta dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar.

## 3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai referensi dan informasi dalam mengerjakan skripsi. Peneliti berharap, peneliti yang akan datang dapat mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel lain yang lebih inovatif, sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan wawasan di dunia pendidikan.