

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji *T-test* untuk keaktifan belajar tematik diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001. Karena signifikansi $\leq 0,05$ maka *Ha* diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
2. Adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji *T-test* untuk hasil belajar tematik diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena signifikansi $\leq 0,05$ maka *Ha* diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
3. Adanya pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum. Hal ini berdasarkan perhitungan uji *manova* untuk keaktifan dan hasil belajar tematik diperoleh *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena signifikansi $\leq 0,05$ maka *Ha* diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

B. Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik

Dengan diadakan penelitian ini, hendaknya guru memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Salah satunya dengan metode pembelajaran yang inovatif seperti metode permainan edukatif. Dengan penggunaan metode pembelajaran baik metode pembelajaran permainan edukatif atau yang lainnya, guru hendaknya menggunakan persiapan sebaik mungkin agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

2. Kepada Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan metode pembelajaran apapun, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat memunculkan potensi pada diri secara maksimal. Sebaiknya juga dapat memotivasi diri untuk tetap belajar secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Kepada Sekolah

Diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dalam sekolah dengan memberikan informasi kepada seluruh guru mengenai karakteristik siswa serta bagaimana cara meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik didalam kelas.

4. Kepada peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini kedalam lingkup yang lebih luas. Dijadikan suatu kajian yang menarik yang perlu diteliti lebih lanjut dan lebih mendalam. Sebagai bahan untuk melengkapi ataupun menyempurnakan metode yang telah digunakan,

sehingga memberikan dampak pada kemajuan penelitian di dunia pendidikan untuk melakukan sebuah penelitian