

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian telah dilakukan serta pengolahan data yang diperoleh dari SDN 02 Pandean Kota Madiun, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Travel Game terhadap prestasi belajar materi pecahan. Hal tersebut dapat dilihat selama proses pembelajaran dimana siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Travel Game lebih aktif dibandingkan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, rata-rata yang didapat siswa kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Travel Game lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Travel Game terhadap prestasi belajar materi Pecahan kelas IV SD.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah ada, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa SDN 02 Pandean Kota Madiun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran siswa akan lebih semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan nilai yang baik bagi siswa dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran travel game dapat menjadi salah satu cara yang digunakan guru dalam mengemas proses pembelajaran dengan membuat belajar sebagai proses menyenangkan dan bermanfaat, sehingga siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang akan datang diharapkan dapat menginspirasi dalam melakukan penelitian tentang efektivitas model *problem based learning* berbantuan media travel game.