

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh metode *Game Based Learning* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sukorejo, dengan sampel 12 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 51,25 dengan hanya satu siswa yang mencapai nilai tuntas. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan perubahan drastis dengan rata-rata nilai 81 dan seluruh siswa dinyatakan tuntas. Melalui analisis data menggunakan uji hipotesis dengan berbantuan SPSS 29 diperoleh hasil dari uji *Paired Samples Test* yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode dan media dengan nilai signifikan  $< 0,05$  dimana  $0,001 < 0,05$   $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Games Based Learning* berbantuan media domino pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 SD.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru sebagai tenaga pendidik harus mampu berinovasi menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa lebih semangat dan aktif. Guru juga harus mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan berinovasi agar siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

### **2. Bagi Peneliti Setelahnnya**

Karena penelitian ini hanya dilakukan di SDN 1 Sukorejo pada siswa kelas 2, diharapkan peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa alangkah baiknya menambah pemilihan media yang lebih beragam dengan materi dan kemampuan yang berbeda serta subjek dan ruang lingkup yang lebih luas.