

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Permainan *Maze Chase* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji T-Test *Independen Sampel Test diperoleh* diperoleh hasil t-hitung sebesar 3,775 dan didapatkan t-tabel 2,02108 dari rumus $df = n$ (jumlah sample) – k (jumlah variabel), dimana $n = 42$ dan $k = 2$. Sehingga $df = 42 - 2 = 40$. Maka dapat diinterpretasikan $2,02108 < 3,775$ yang berarti penolakan H_a dan penerimaan H_o . Sehingga media pembelajaran permainan *Maze Chase* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV di sekolah SDN Tegal Kembang.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi positif bagi kegiatan pembelajaran IPAS. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS. Pada proses pembelajaran IPAS terdapat perbedaan hasil belajar yang mendapat perlakuan media

pembelajaran permainan *Maze Chase* dengan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berikut ini adalah implikasi dari penelitian yang telah dilakukan, diantaranya :

1. Bagi guru

Dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan media pendukung pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Dapat menjadi sarana belajar aktif sejalan dengan kurikulum yang berlaku serta penunjang dalam mengidentifikasi problematika dalam materi yang diajarkan.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat menjadi pertimbangan dalam menentukan kebijakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa

C. Saran

Berdasarkan temuan yang penulis temukan dalam penelitian ini, ada beberapa saran:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran IPAS dengan media Permainan *Maze Chase* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikannya salah satu variasi pembelajaran IPAS yang dapat digunakan.

2. Menggunakan media permainan secara efektif untuk siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan mendorong mereka untuk mempelajari materi lebih dalam lagi. Ini akan memungkinkan pencapaian indikator pembelajaran.
3. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran permainan *Maze Chase* terhadap kemampuan belajar siswa.