BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari seluruh rangkaiaan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, analisis data hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t Test* terdapat pengaruh media *travel game* berbasis pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan yang dapat dilihat dari nilai signifikansi < 0,05 dengan taraf signifikansi sebesar 0,001. Selain itu juga terdapat perbedaan hasil rata – rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan 81,12 dan kelas kontrol dengan 35,84. Maka diperoleh hasil analisis terdapat pengaruh hasil belajar kelas yang diberi perlakuan media *travel game* berbasis pembelajaran kooperatif dibandingkan kelas yang tidak diberi perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal, antara lain;

1. Bagi guru, agar dapat diperhatikan dalam proses pembelajarannya pada tahap tumbuhkan menggunakan hal yang baru yang bisa lebih menumbuhkan minat belajar siswa dan agar bisa mempersiapkan alokasi waktu yang tepat dalam mengajarkannya.
2. Bagi sekolah dalam penerapan dan penggunaan media *travel game* berbasis pembelajaran kooperatif dapat dicoba untuk mengatasi solusi permasalahan siswa dalam belajar.

3. Bagi Peneliti diharapkan dapat menambahkan pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di Sekolah Dasar dan diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

DAFTAR RUJUKAN

Adela, D. (2022). Analisis Kesalahan Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Persamaan Kuadrat . *Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*, 70.

Arikunto. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan, dan Komunikasi Matematis).* Sleman: DEEPUBLISH.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Fathurrohman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern.* Bandung: Garudhawaca.

Hasanah, Z. (2021). Model pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajarn Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan,*, 6.

Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan Mixed Methode.* Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

Himami, H. &. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1.

Indrawati, D. &. (2013). Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 137-145.

Indriani. (2021). pengembangan media travel game berbasis model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran matematika kelas iv sd negeri 04 lubuk linggau. *LJESE* , 51-60.

Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif.* Yogyakarta: UNY Press.

Kusnanto. (2021). Pengembangan Media Travel Game Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 51-60.

Latip. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya.* Malang: CV. Pena Persada.

Mudjiono, D. (2006). Penerapan Metode Penemuan Terpimpin Convergent Style untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas X AK B SMK Wikarya Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. 9-10.

Nurdyansyah & Eni Fariyatul, F. (2013). *Inovasi Pembelajaran.* Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Pratami. (2024). Pengembangan Media 'Travel Game' pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 768.

Setyawan. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normaitas dan Homogenitas Data.* Surakarta: Tahta Media Group.

Suardiman, I. &. (2013). Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. *UNY JOURNAL*, 137.

Sudjana, R. dan Rivai, A. (dalam Sundayana, Rostina). (2013). *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: ALABETA.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susilana, R. &. (2009). *Media Pembelajaran.* Bandung: Sarana Tutorial.

Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Deepublish.

Wahyuniati. (2013). *Keefektifan Model Kontekstual dalam Keterampilan Menulis Narasi.* Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Wahyuningtyas, R. &. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.

Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.

Yamin. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi: Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran.* Jakarta: GP Press Group.

Yulia. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *prosiding.esaunggul*, 91.

Zakariah. (2018). *Analisis Statistik Dengan SPSS Untuk Penelitian Kuantitatif.* Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawwadah.

Zulkarnain, d. (2021). Pengembangan Media Simulatif "*Travel Game*" Konteks Lingkungan Lahan Basah Untuk Pembelajaran Matematika . *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* , 97.