

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4,304$  dan  $t_{tabel} = 1,677$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,304 > 1,677$  maka tolak  $H_0$  terima  $H_a$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh yang signifikan dari *game* edukasi educaplay terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Sitolu’ori”.
2. Pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 2,289$  dan  $t_{tabel} = 1,677$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,289 > 1,677$  maka tolak  $H_0$  terima  $H_a$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh yang signifikan dari *game* edukasi educaplay terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 2 Sitolu’ori”.

#### 5.2 Saran

Berikut saran yang dapat peneliti kemukakan berdasarkan hasil penelitiannya, yaitu:

1. *Game* edukasi educaplay dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya pembelajaran matematika agar dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil dan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang memuaskan.
3. Hendaknya hasil penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti selanjutnya