

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Penggunaan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif Matematika siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas VII-B. Sampel yang diteliti sebanyak 22 siswa Kelas VII-B dan 22 siswa kelas VII-A di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang. Penggunaan model pembelajaran *Dragon Ball* pada proses pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* siswa dibentuk diskusi kelompok. Masing-masing siswa dari setiap kelompok membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang telah dibuat siswa di dalam ketas yang telah dibentuk seperti bola.

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran *Dragon Ball* lebih baik dari pada model pembelajaran langsung. Dapat dilihat dari hasil belajar kognitif Matematika tanpa menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* dilihat dari rata-rata nilai post-test di kelas kontrol yaitu kelas VII- A di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang memperoleh nilai rata-rata 41,82 dan standar deviasi 12,59. Sedangkan hasil belajar kognitif Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* di kelas eksperimen yaitu kelas VII-B di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang memperoleh rata-rata *post-testt* sebesar 73,18 dan standar deviasi 14,60. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* hasilnya lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, bekerjasama dalam membangun sinergi untuk terus menginovasi model-model pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan model pembelajaran *Dragon Ball* dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, dan menyenangkan.
2. Bagi guru, dituntut untuk dapat memahami karakteristik siswa dan menerapkan model pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan menyukai kegiatan

- pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Dragon Ball*.
3. Bagi peneliti lain, peneliti dapat melakukan penelitian terhadap model pembelajaran *Dragon Ball* untuk melihat hasil belajar siswa pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

