

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Mengenai penerapan media REDI berdasarkan dari hasil penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa pelajaran matematika kelas III di SDN Karangpawitan III, materi pecahan sederhana. Dari hasil uji t dengan menggunakan *SPSS versi 29 for Windows*. Dengan signifikansi  $0,01 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penerapan menggunakan media REDI terhadap *self-efficacy* siswa kelas III di SDN Karangpawitan III.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Siswa

Peneliti berharap kepada siswa yang mempunyai efikasi diri yang rendah agar terus belajar tentang betapa pentingnya kemandirian agar tidak mempunyai efikasi diri yang rendah. Serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademiknya. Siswa juga harus mampu menerapkan dan menggunakan permainan media REDI untuk meningkatkan *self-efficacy* yang ditemukan.

##### 2. Bagi Guru

Diharapkan mereka menindak lanjuti permainan dengan menggunakan media REDI untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa. Penggunaan media

permainan REDI selain membuat suana yang menyenangkan juga dapat memberikan siswa pengembangan diri yang baik dalam bidang pribadi, pembelajaran dan sosial.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap supaya hal positif dikembangkan dalam penelitian oleh peneliti selanjutnya. Dengan mempersiapkan diri lebih baik dalam proses pengumpulan data dan juga segala hal lainnya. Bagi peneliti dapat dijadikan masukan dan menambah pengetahuan serta referensi yang lebih baik dalam penelitian.

