

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

1. Penggunaan metode permainan Body Guees berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa terbukti persentase minat paling tinggi adalah kelas perlakuan sebesar 95,5 % sedangkan kelas kontrol sebesar 91,25%.
2. Penggunaan metode permainan Body Guees berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa terbukti rata-rata hasil belajar siswa pada kelas perlakuan sebesar 80,11 dan pada kelas kontrol 75,06.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang perlu dilakuan untuk penelitian selanjutnya adalah

1. Media permainan Body Guess dapat dijadikan bahan penelitian pada pokok bahasan lain dengan permasalahan yang sama.
2. Guru harus menyiapkan ruang kelas yang lebih mendukung dalam proses pembelajaran.