

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Melalui penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan proses pembelajaran 2011/2012
- 2) Melalui penerapan dengan menggunakan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan.
- 3) Melalui penerapan berbantuan tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP kelas VII SMP Eka Prasetya Medan, dan Nilai rata-rata siswa dalam memahami luas bangun datar pada tes awal 46,8 pada siklus I, dan yang memenuhi KKM hanya 65 dari 40 orang siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata menjadi 75 atau secara klasikalnya 85% dengan menggunakan metode permainan berbantuan tangram. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rerata hasil observasi terhadap aktifitas siswa pada siklus I sebesar 5% dan naik pada siklus II 85%. Rerata pengangkatan hasil belajar matematika dengan tingkat secara signitikag ketuntasan klasikal 85%. Pada siklus I nilai rerata hasil belajar permulaan siswa 5% dengan tintgkat ketuntasan secara klasikal 25% dan dapat memenuhi standart KKM matematika kota Medan 65.
- 4) Nilai rata-rata siswa dalam memahami luas bangun datar pada tes awal 46,8 pada siklus I, dan yang memenuhi KKM hanya 65 dari 40 orang siswa. Pada siklus II

terjadi peningkatan rata-rata menjadi 75 atau secara klasikalnya 85% dengan menggunakan metode permainan berbantuan tangram.

5.2 Saran

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Untuk Guru, dalam mengajarkan bangun datar apabila guru kurang atau tidak pandai tentang luas bangun datar maka sebaiknya dapat menggunakan tangram melalui permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memberikan motivasi kepada siswa dan dapat menunjukkan hasil belajar yang lebih baik.
- 2) Untuk siswa, sebaiknya diperhatikan hal yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran dan berusaha dalam mencontoh yang terbaik kalau bisa bahkan lebih baik dari model yang ada. Hal ini bisa terlaksana apabila siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan kemampuan belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal, memiliki rasa senang untuk permainan dan menyelesaikan bangun datar, terampil jangan merasa bosan untuk memberi contoh kepada temannya yang lain.
- 3) Para peneliti, kepada peneliti lainnya hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, untuk menentukan faktor-faktor lain yang dapat mendukung peningkatan tes hasil belajar matematika
- 4) Perlu mendorong siswa gemar mengadakan permainan apalagi dalam pelajaran matematika.
- 5) Untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) siswa perlu melibatkan orang tua, ditanda tangani atau diparaf.

- 6) Kelompok belajar perlu digabung laki-laki dengan perempuan, dan ketua kelompok diutamakan siswa yang terampil atau yang lebih pintar, agar bisa membimbing anggota kelompoknya.



THE
Character Building
UNIVERSITY