

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan peneliti, maka diperoleh kesimpulan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan pada mata pelajaran Matematika materi pokok Bangun Datar Segi Banyak di kelas IV<sup>A</sup> SDN 101776 Sampali T.A 2017/2018. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam berusaha mengerjakan tugas-tugas dengan mendapatkan nilai maksimal, dapat membuat siswa teliti dan aktif dalam pembelajaran.
2. Dengan menggunakan metode pembelajaran permainan dalam pelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan 8 indikator motivasi yaitu: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat dalam belajar; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin; (6) dapat mempertahankan pendapat; (7) tidak mudah melepas hal-hal yang diyakini, dan (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal.
3. Dari hasil observasi motivasi belajar siswa memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa diantaranya:
  - a. Pada siklus I pertemuan I diperoleh data bahwa rata-rata persentase klasikal sebesar 44,24% yang motivasi belajarnya tergolong rendah.

- b. Pada siklus I pertemuan II diperoleh data bahwa rata-rata persentase klasikal sebesar 63% yang motivasi belajarnya tergolong sedang.
  - c. Pada siklus II pertemuan I diperoleh data bahwa rata-rata persentase klasikal sebesar 75% yang motivasi belajarnya tergolong tinggi.
  - d. Pada siklus II pertemuan II diperoleh data bahwa rata-rata persentase klasikal sebesar 87,41% yang motivasi belajar tergolong sangat tinggi.
4. Dari hasil angket penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa yaitu pada kondisi awal dari 32 orang siswa terdapat 3 orang siswa (9%) yang memiliki motivasi tinggi, 5 orang siswa (16%) yang memiliki motivasi sedang, dan 24 orang siswa (75%) yang memiliki motivasi rendah. Pada siklus I diperoleh data bahwa terdapat 6 orang siswa (19%) yang termotivasi sangat tinggi, 9 orang siswa (28%) yang termotivasi tinggi, 10 orang siswa (31%) termotivasi sedang, sedangkan 7 orang siswa (22%) yang memiliki motivasi rendah. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan motivasi berdasarkan hasil angket diperoleh data bahwa tidak ada lagi siswa yang tidak termotivasi atau memiliki motivasi rendah (0%), 20 orang siswa (63%) yang termotivasi sangat tinggi, 9 orang siswa (28%) yang termotivasi tinggi, 3 orang siswa (9%) termotivasi sedang.
5. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pada materi Bangun Datar Segi Banyak dapat mengurangi kejenuhan dan kemalasan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan ketelitian dan percaya diri siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar siswa hendaknya turut aktif dan bersemangat dalam belajar sehingga akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, disarankan agar menggunakan metode permainan dalam pembelajaran Matematika sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat lebih bersemangat dan tertarik mengikuti proses belajar mengajar.
3. Bagi pihak sekolah agar kiranya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam setiap pembelajaran serta mengadakan pelatihan tentang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tidak monoton dengan hanya menggunakan satu model pembelajaran.
4. Bagi peneliti kiranya hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan suatu keterampilan dan pengetahuan untuk menambah wawasan dalam mendidik siswa SD.
5. Bagi peneliti lain, apabila akan melaksanakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebaiknya menggunakan media/alat peraga dua atau tiga dimensi dengan ukuran yang cukup besar dan jelas agar siswa lebih mudah belajar melalui media serta bermanfaat sebagai bahan referensi bagi dunia pendidikan.