

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti dalam melaksanakan analisa yang berkaitan dengan metode Permainan dalam Pembelajaran dengan cara penggunaan Media Pembuatan dan Permainan Pohon Faktor yang diterapkan untuk Mata Pelajaran Matematika, dengan pokok bahasan materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) kepada sasaran tindak yaitu siswa-siswa Kelas VI.B SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung, maka didapat hasil simpulan sebagai berikut :

- a. Terjadi peningkatan terhadap pemahaman siswa yang dihitung berdasarkan indikator sebelum diberlakukannya Permainan dalam Pembelajaran Pohon Faktor, terhadap pemahaman siswa setelah diberlakukannya Permainan dalam Pembelajaran Pohon Faktor.
- b. Nilai Lembar Kerja Siswa setelah dipresentasikannya permainan Pohon Faktor terjadi peningkatan dibandingkan Nilai Lembar Kerja Siswa sebelum dipresentasikannya permainan Pohon Faktor.
- c. Nilai Evaluasi Akhir Siswa setelah diberlakukannya Permainan dalam Pembelajaran Pohon Faktor lebih tinggi atau meningkat dibandingkan Nilai

Evaluasi Awal Siswa sebelum diberlakukannya Permainan dalam Pembelajaran Pohon Faktor .

Berdasarkan indikasi keberhasilan tersebut, Tindak Kelas berupa penerapan metode Permainan dalam Pembelajaran Pohon Faktor pada penelitian ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru disarankan menggunakan media permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, baik di sekolah, maupun di luar jam sekolah. Selain berguna untuk mempertajam nalar siswa, juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam perkembangan edukatifnya.
- b. Guru harus bisa lebih kreatif dalam menciptakan media permainan sambil belajar, sehingga dapat tercipta permainan-permainan baru yang menunjang peningkatan kualitas siswa.