

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* pada pertemuan pertama dengan menggunakan permainan mencari pasangan siswa begitu aktif dan bersemangat ketika mencari pasangan kartu yang mereka cari, hanya saja pada saat poses pembelajaran siswa sedikit ribut. Pada pertemuan kedua dengan menggunakan strategi pembelajaran *course review horray* para siswa begitu kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran hanya saat proses pembuatan kotak pada saat pembelajaran membutuhkan waktu yang lama. Pada pertemuan ketiga dengan menggunakan permainan bertukar pasangan para siswa begitu fokus ketika bekerja sama dengan pasangan mereka terlebih mereka juga bekerja sama dengan pasangan kelompok lain dalam menjawab soal dengan benar hanya saja ketika proses siswa menyelesaikan soal dengan pasangan yang memakan waktu cukup lama. Pada pertemuan kedua dengan menggunakan strategi pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) para siswa begitu bersemangat dan antusias dalam mengerjakan tugas dengan teman sekelompoknya terlebih guru memanggil nomor siswa secara acak untuk mengerjakan soal dan sekaligus menjelaskannya di papan tulis hanya saja ketika proses siswa menjelaskan soal yang mereka jawab di papan tulis memakan banyak waktu. Pada pertemuan

kelima yaitu pelaksanaan tes akhir berjalan dengan lancar, siswa begitu tenang dan fokus dalam menjawab soal-soal tes akhir.

Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *edutainment* pada materi operasi bilangan pecahan di kelas VII MTsS Babussalam Kumai tahun pelajaran 2016/2017 berada pada kualifikasi sangat tinggi dan tinggi yaitu 80 % siswa telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM ≥ 70 .

B. Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk siswa, diharapkan siswa lebih antusias dan bersemangat lagi ketika berlangsungnya proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *edutainment*.
2. Untuk guru matematika, diharapkan dapat menjadikan metode *edutainment* sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk para peneliti lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan pokok bahasan yang lebih luas untuk hasil belajar matematika siswa, serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.