

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penilaian hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan metode permainan triomino meningkat 49,36 dari nilai rata-rata *pretest* 36,45 menjadi 85,81 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan hasil belajar kelompok kontrol hanya meningkat 34,19 dari nilai rata-rata *pretest* 40,65 menjadi 74,84 pada nilai rata-rata *posttest*.
2. Penilaian proses pembelajaran Matematika di kelas eksperimen lebih unggul dengan aspek afektif mendapatkan nilai rata-rata 77,02 dan aspek psikomotor 76,12, sedangkan kelompok kontrol dengan aspek afektif mendapatkan nilai rata-rata 65,32 dan aspek psikomotor 62,66. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan triomino efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan uji u untuk penilaian proses pembelajaran pada aspek afektif diperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,56$ yang mana lebih kecil dari $Z_{tabel} = 1,96$, pada aspek psikomotor diperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,59$ yang mana juga lebih kecil dari $Z_{tabel} = 1,96$, sedangkan hasil belajar digunakan pengujian dengan uji t dengan hasil $t_{hitung} = 11,94$ yang

mana lebih besar dari $t_{tabel} = 2,00$, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino efektif digunakan dalam dilihat dari proses dan hasil belajar siswa.

B. Saran

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

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi para guru matematika dalam proses pembelajaran sekali-kali diterapkan metode permainan, agar siswa dalam belajar matematika tidak jenuh dan tidak bosan.
3. Hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dalam menggunakan metode permainan triomino perlu mempertimbangkan masalah waktu, karena pembelajaran menggunakan metode permainan triomino ini relatif memakan waktu yang lebih banyak, serta perlu persiapan yang cukup.
4. Untuk para pembaca, semoga bermanfaat untuk menambah bahan referensi.