BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab ke bab dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Matematika Terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga dan Segiempat di MTs NU Serangan Bonang Tahun Ajaran 2013/2014”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 63,12 untuk pretest dan 79,375 untuk post test. Sementara nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 62,42 untuk pre test dan 69,61 untuk nilai post test. Dapat disimpulkan bahwa hasil post test untuk kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, metode permainan matematika dapat digunakan untuk belajar matematika materi segitiga dan segiempat. Ada perbedaan yang signifikan antara kecerdasan logis matematis siswa yang diajar dengan metode permainan matematika dan yang diajar dengan metode konvensional. Ditunjukkan dengan rata-rata dari kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control ($79,375 > 69,61$).

Pengaruh Metode Permainan Matematika terhadap peningkatan kecerdasan logis matematis siswa pada materi segitiga dan segiempat di MTs NU Serangan Bonang Tahun Ajaran 2013/2014. Uji hipotesis yang digunakan adalah rumus uji t, menunjukkan bahwa nilai t-test lebih tinggi daripada nilai t – table. Berdasarkan hasil penghitungan dari t-test diperoleh $t_{hitung} = 4,487$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Uji t-test menggunakan rumus t-test menunjukkan nilai dari t-test lebih tinggi daripada nilai t-tabel. Nilai t-test adalah 4,487, sementara nilai dari t-tabel pada $\alpha = 5\%$ adalah 1,67 ($4,487 > 1,67$). Ini menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan logis matematis siswa yang pembelajarannya menggunakan metode permainan matematika dengan siswa yang pembelajarannya dengan metode konvensional berbeda secara signifikan

Data indeks gain kelas eksperimen maupun kelas control diperoleh bahwa rata-rata skor indeks gain pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor indeks gain pada kelas control ($0,431 > 0,189$). Rata-rata indeks gain siswa kelas eksperimen adalah 0,431 artinya kelas eksperimen mempunyai peningkatan kemampuan kecerdasan logis matematis yang tergolong sedang, dan rata-rata

indeks gain siswa kelas konvensional sebesar 0,1899 artinya kelas konvensional mempunyai peningkatan kemampuan kecerdasan logis matematis yang tergolong rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lanjutan disarankan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai metode permainan matematika karena sampai saat ini masih sangat sedikit informasi dari kajian literature yang dapat diperoleh untuk dijadikan sumber atau bahan pendukung dalam penelitian ini sehingga sumber yang dapat dipakai untuk peneliti lanjutan menjadi lebih beragam. Selain itu, disarankan bagi peneliti lanjutan untuk mengkaji apakah pembelajaran metode permainan matematika dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematis lainnya selain kecerdasan logis matematis dan materi selain segitiga dan segiempat.
2. Kelemahan dari pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode permainan matematika ini diantaranya adalah tidak dapat berjalan optimal untuk dilakukan pada dengan waktu yang singkat dan suasana kelas menjadi sedikit gaduh dengan adanya permainan yang dapat mengganggu ketenangan suasana belajar kelas lain. Oleh karena itu, untuk memperbaiki penelitian ini disarankan proses pembelajaran dilakukan pada jam khusus atau diluar jam pelajaran agar dapat dilakukam dengan optimal.
3. Meskipun garis besar konsep dalam pembelajaran ini adalah bermain sambil belajar, keseriusan siswa harus diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar pada proses pembelajaran ini. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti lanjutan untuk lebih bias mengatur dan mengarahkan siswa yang bermain-main atau tidak serius dalam pembelajaran karena dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan yang tidak optimal.