

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diulas pada bab sebelumnya diperoleh informasi bahwa minat belajar matematika dengan menggunakan metode permainan menghasilkan tiga kategori minat, yaitu minat tinggi, minat sedang, dan minat rendah. Siswa dengan kategori minat tinggi dan sedang semuanya menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Dari hasil wawancara dengan masing-masing tiga siswa untuk kategori minat tinggi dan sedang, mereka menyatakan dengan pembelajaran matematika menggunakan metode permainan membuat mereka lebih mudah dalam memahami materi dan suasana pembelajaran tidak membosankan.

Sedangkan tiga siswa dengan kategori minat rendah, berdasarkan hasil dari wawancara ketiga-tiganya merupakan siswa dengan kemampuan matematika yang tinggi. Untuk satu siswa alasan hasil angket dan hasil observasinya kurang berminat pada pembelajaran matematika menggunakan metode permainan karena jika pembelajaran menggunakan metode permainan akan membuat suasana di kelas menjadi berisik dan ramai, hal tersebut sangat mengganggu konsentrasi dalam belajar. Sedangkan untuk dua siswa lainnya berdasarkan hasil wawancara alasan hasil angketnya kurang berminat karena mereka saling mencontek dan asal-asalan dalam menjawab pernyataan pada lembar angket minat belajar matematika.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Guru diharapkan dapat menerapkan metode permainan pada saat pembelajaran. Karena dapat menumbuhkan minat belajar matematika siswa.
2. Guru haruslah terlebih dahulu memahami pembelajaran seperti apa yang diinginkan siswa di dalam kelas.
3. Untuk melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan sebaiknya melakukan uji coba terlebih dahulu pada permainan yang akan digunakan pada saat penelitian.
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat menerapkan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan permainan cek engklek atau bisa menggunakan permainan lain yang dapat menumbuhkan minat belajar matematika siswa dan bisa membuat materi yang digunakan berkesan bagi siswa sehingga mudah dipahami dan diingat siswa.
5. Dalam menggunakan metode permainan diharapkan untuk memilih permainan yang tidak menimbulkan keramaian dalam kelas karena dapat mengganggu konsentrasi siswa selama proses pembelajaran jika menggunakan permainan yang membuat kelas jadi berisik.
6. Pembelajaran dengan menggunakan permainan cek engklek untuk peneliti selanjutnya sebaiknya membatasi waktu ketika siswa melakukan setiap tahap pada permainan cek engklek supaya pada saat pembelajaran menggunakan permainan cek engklek tidak kekurangan waktu.

7. Untuk memberikan instruksi atau penjelasan sesuatu yang penting kepada siswa harus pastikan terlebih dahulu bahwa siswa mendengarkan instruksi atau penjelasan penting tersebut.