

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan sirkuit matematika mengalami peningkatan. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 55% naik menjadi 95% pada siklus II. Nilai rata-rata pada siklus I 69,75 naik menjadi 87 pada siklus II.
2. Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media permainan sirkuit matematika pada materi menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam melakukan aktivitas dalam pembelajaran dengan prosentase siklus I memperoleh prosentase 70% dengan kriteria baik, terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh prosentase 83% dengan kriteria sangat baik. Besarnya peningkatan 13%.
3. Respon siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik terhadap pembelajaran dengan media permainan sirkuit matematika sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif sebesar 84% dan respon negatif sebesar 2%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng melalui media permainan sirkuit matematika pada materi menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang, maka peneliti memberikan saran-saran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi siswa SMP Muhammadiyah 8 Benjeng pada khususnya sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a) Untuk meningkatkan hasil belajar matematika media permainan sirkuit matematika dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran matematika khusus pada maateri bangun ruang.
 - b) Untuk meningkatkan kreativitas siswa dan pembelajaran menjadi menyenangkan, media permainan sirkuit matematika dapat dijadikan alternatif
2. Bagi Sekolah
 - a) Membantu penggunaan media permainan sirkuit matematika pada materi menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa dan memfasilitasi guru agar membuat media permainan sirkuit baik materi menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang maupun yang lainnya.