

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dibuat kesimpulan mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *permainan kreatif* dengan media *hanger play* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP, yaitu:

1. Dari hasil uji-t dua sampel berpasangan pada Gambar 4.2 yang menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000 karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga, pembelajaran sebelum menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play* berbeda dengan pembelajaran setelah menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *permainan kreatif* dengan menggunakan media *hanger play* berpengaruh terhadap hasil belajar
2. Dari hasil penelitian, data presentase keaktifan siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya yang berdasarkan data kategori yang efektif adalah sebesar 62,5%. Maka peningkatan keaktifan terhadap penerapan model *permainan kreatif* dengan media *hanger play* di katakan positif. Sesuai dengan penetapan yang tertera di bab III keaktifan siswa bersifat positif apabila secara jumlah keseluruhan kategori yang efektif lebih dari 50%

Dari data Tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata skor tes hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 Surabaya pada materi himpunan . Untuk rata-rata data *pretest* sebesar 56,41, data *posttest* sebesar 84,84 dan untuk selisih perbandingannya sebesar 28,43. Persentase ketuntasan hasil belajar mencapai angka 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 11 dikatakan tuntas karena lebih dari 75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *permainan kreatif* dengan media *hanger play*

## **B. SARAN**

Sebagaimana telah ditulis pada bagian awal penelitian, bahwa peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran permainan kreatif terhadap keaktifan dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Dengan di buktikan peneliti bahwa metode permainan kreatif mempunyai dampak yang baik terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa
2. Kepada guru khususnya mata pelajaran matematika untuk lebih memberikan perhatian besar kepada siswa karena tidak ada satupun siswa yang merasa tidak bisa terhadap suatu pelajaran khususnya matematika. Kebanyak siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang rumit dan membosankan. Maka dari itu peneliti menggunakan metode yang berbeda yaitu dengan metode permainan kreatif agar pembelajaran matematika dinggap berbeda dan mengasikan.
3. Kepada seluruh siswa agar lebih bijaksana dalam mendengar penjelasan guru, maka setiap pembelajaran yang diterima akan lebih mudah dipahami.