

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tentang “penerapan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Surabaya”, maka simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Banyaknya siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 60% dan banyaknya siswa yang tuntas pada siklus II sebesar 92,5% atau mengalami peningkatan sebesar 32,5% dari siklus I. Sedangkan peningkatan kemampuannya termasuk kategori sedang yang ditunjukkan dengan besarnya nilai *N-gain* siklus I sebesar 0,45 dan siklus II sebesar 0,5 mengalami kenaikan sebesar 0,05.
2. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match* mengalami peningkatan. Hal ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa aktif siklus I sebesar 91,48% dan termasuk kategori aktif. Pada siklus II aktivitas siswa aktif sebesar 93,98% dan termasuk kategori aktif, angka tersebut mengalami peningkatan sebanyak 2,5% dari nilai aktivitas siswa aktif pada siklus I sehingga aktivitas siswa pada siklus II dikatakan meningkat dan memenuhi indikator keberhasilan. Peningkatan aktivitas siswa yang paling dominan adalah aktivitas yang keempat yaitu berdiskusi bersama teman kelompok mengalami peningkatan sebesar 4,29%, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa berdiskusi bersama teman kelompoknya dalam mencari pemecahan masalah yang dihadapi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberi saran sebagai berikut.

1. Bagi guru

Bagi guru supaya dalam menentukan model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Guru juga dapat menggunakan model *experiential learning* dan *make a match* dalam pembelajaran matematika, karena model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Dalam kegiatan belajar menggunakan model *experiential learning* dan *make a match* ini, anggota masing-masing kelompok harus saling bekerja sama dengan kelompoknya. Sehingga semua anggota kelompok bisa lebih aktif dalam diskusi kelompok.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti lain jika menggunakan model *experiential learning* dan *make a match* ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam menerapkan model ini agar siswa lebih tertarik untuk belajar matematika