

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII-F dan VIII-G SMP Negeri 3 Kedungwaru pada mata pelajaran matematika dengan materi lingkaran (hubungan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring), diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yaitu kelas VIII-G sebesar 84,11 sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VIII-F sebesar 78,74. Dari hasil penghitungan statistik menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,379$ , sedangkan dengan  $db = 52$  pada taraf signifikansi 5% didapat  $t_{tabel} = 1,671$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh metode pembelajaran *edutainment* terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran pada peserta didik SMP Negeri 3 Kedungwaru. Besar pengaruh metode pembelajaran *edutainment* adalah 1,92 atau 97% maka dapat disimpulkan bahwa persentase pengaruhnya tergolong Tinggi.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, maka penelitian mengajukan beberapa saran sebagai berikut

##### **1. Kepada Guru**

Sebagai Guru hendaknya lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran serta dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan

keaktifan, motivasi, inovasi, kreativitas, dan ketrampilan peserta didik dalam pembelajaran matematika,

## **2. Kepada Peserta didik**

Dengan diberikannya metode pembelajaran *edutainment* dalam proses pembelajarannya, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya, serta rasa percaya diri peserta didik dalam belajar, dan diharapkan peserta didik lebih aktif, kreatif, inovatif, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **3. Kepada Peneliti yang akan datang**

Diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas tidak hanya pengaruh. Penulis berharap, para peneliti dapat meneruskan atau mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel lain yang sejenis atau metode-metode pembelajaran lain yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga dapat menambah wawasan dan dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika.