**BAB V**

**PENUTUP**

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan bahwa adanya peningkatan motivasi dari siklus I yaitu 74% meningkat menjadi 88% pada siklus II.
2. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar dari pratindakan yaitu 34% dengan nilai rata-rata 58,84 meningkat menjadi 76,92% dengan nilai rata-rata 79,61 pada siklus I, selanjutnya peneliti ingin membuktikan kembali apakah prestasi belajar siswa benar-benar meningkat sehingga pada siklus II mencapai 80,76% dengan nilai rata-rata 87,69. Dan pada akhir tindakan mencapai 88,46% dengan nilai rata-rata 88. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa benar-benar mengalami peningkatan.
3. **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diajukan antara lain :

1. Kepada para guru

Agar siswa semangat untuk selalu belajar dengan giat maka guru seharusnya berusaha untuk meningkatkan khazanah keilmuannya, yaitu dengan mengkaji beberapa pengetahuan baru untuk meningkatkan kwalitas pendidikan. Salah satunya guru bisa menerapkan metode bermain ini untuk mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran yang lain.

1. Kepada para siswa

Demi nama baik sekolah, orang tua dan terutama masa depan diri sendiri yang gemilang, hendaknya siswa meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal dan banyak membaca-membaca buku tentang ilmu pengetahuan di perpustakaan dan selalu disiplin dalam belajar.