

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, dapat ditarik kesimpulan untuk penelitian pengaruh pembelajaran *math games method* terhadap peningkatan kecerdasan logis-matematis siswa di SMP Negeri 4 Cimahi adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan kecerdasan logis matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *math games method* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran ekspositori. Selain itu, diperoleh bahwa kualitas peningkatan kemampuan kecerdasan logis matematis siswa kelas eksperimen tergolong sedang, sedangkan kelas kontrol tergolong rendah.
2. Sikap belajar siswa terhadap pembelajaran *math games method* tergolong baik.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lanjutan disarankan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai *math games* karena sampai saat ini masih sangat sedikit informasi dan kajian literature yang dapat diperoleh untuk dijadikan sumber atau bahan pendukung dalam penelitian ini sehingga

[Type text]

**Putik Rustika, 2012**

Pengaruh Pembelajaran *Math Games Method* terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sumber yang dapat dipakai untuk peneliti lanjutan menjadi lebih beragam. Selain itu, disarankan bagi peneliti lanjutan untuk mengkaji apakah pembelajaran *math games method* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematis lainnya selain kecerdasan logis matematis dan materi selain bilangan pecahan.

2. Kelemahan dari pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *math games method* ini diantaranya adalah tidak dapat berjalan optimal untuk dilakukan pada dengan waktu yang sangat singkat. Dan suasana kelas menjadi sedikit gaduh dengan adanya permainan yang dapat mengganggu ketenangan suasana belajar kelas lain. Oleh karena itu, untuk memperbaiki penelitian ini disarankan proses pembelajaran dilakukan pada jam khusus atau diluar jam pelajaran agar dapat dilakukan dengan optimal.
3. Meskipun garis besar konsep dalam pembelajaran ini adalah bermain sambil belajar, keseriusan siswa harus diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar pada proses pembelajaran ini. Oleh karena itu disarankan agar peneliti lanjutan untuk lebih bisa mengatur dan mengarahkan siswa yang bermain-main atau tidak serius dalam pembelajaran karena dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan yang tidak optimal.