**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika terbagi ke dalam tiga tahap yaitu pra permainan atau tahap persiapan, tahap saat permainan atau tahap pelaksanaan permainan dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dan tahap setelah permainan atau tahap evaluasi.
2. Hasil belajar matematika yang diperoleh pada kelas yang diberi perlakuan berupa permainan cenderung berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol yang proses pembelajaran tanpa diberi perlakuan kecenderungan nilainya berada pada kategori sedang.
3. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika terhadap hasil siswa pada SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang
4. **Saran**

Adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan sehubungan dengan hasil analisis dan kesimpulan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika tidak bisa lepas dari metode ceramah, demontrasi, kelompok dan penugasan, namun hendaknya ceramah tidak mendominasi secara terus menerus pada setiap pembelajaran.
2. Metode permainan dalam mata pelajaran matematika sebenarnya tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, namun metode permainan ini bisa dilakukan di luar kelas, bahkan dilingkungan sekitar kita untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar yang lebih baik.
3. Penggunaan permainan dalam mata pelajaran matematika akan lebih menarik bagi siswa apabila menggunakan media dan alat peraga yang sesuai.
4. Sebelum metode permainan ini dilaksanakan dalam pembelajaran matematika, sebaiknya guru sudah memastikan bahwa materi yang akan dibahas dengan menggunakan metode permainan sudah dipahami oleh siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.