**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil peneltian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek diperoleh kesimpulan :

1. Metode permainan kuis dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika di kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek yaitu dari 2(9%) peserta didik yang sangat aktif, 12(52%) peserta didik aktif, dan 9(39%) peserta didik kurang aktif menjadi 13(57%) peserta didik sangat aktif, 10(43%) peserta didik aktif, dan 0(0%) peserta didik kurang aktif.
2. Metode permainan kuis dapat meningkatkan prestasi belajar matematika di kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek yaitu pada nilai 61 keatas dari 7(30%) peserta didik meningkat menjadi 19(83%) peserta didik.

# Saran

Demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik:

a. Peserta didik lebih meningkatkan keaktifan dalam belajar karena hal ini akan berpengaruh pada keberhasilan dalam belajar.

b. Prestasi belajar peserta didik juga perlu ditingkatkan khususnya dalam belajar matematika

2. Bagi Guru:

a. Guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

b. Terus berinovasi dalam menggunakan metode pembelajaran khususnya pada penerapan metode permainan kuis

c. Membiasakan untuk melakukan penelitian yang bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah:

1. Terus berupaya meningkatkan prestasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.
2. Memperoleh panduan yang inovatif dalam pembelajaran dengan metode permainan kuis dan diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas yang lain.
3. Menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

4. Bagi peneliti lain:

1. Bagi peneliti yang melakukan penelitian dengan metode permainan kuis diharapkan mampu menerapkannya dengan berbagai macam cara.
2. Terus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Peneliti lebih berfikir kritis dalam belajar matematia.