

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran pohon rumus termasuk kedalam kategori media yang berbentuk permainan, berikut adalah langkah-langkah permainan pohon rumus: 1) Buat kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa. 2) Setelah ditentukan urutan mainnya, setiap kelompok mengambil hasil kocokan gulungan kertas berupa 3 soal seputar luas bangun datar, nantinya pertiap kelompok akan menjawab soal tersebut. 3) Setelah mendapatkan gulungan soal, pertiap kelompok langsung menjawab 3 soal bangun datar dikarton berbentuk daun, setelah hasilnya di kroscek oleh guru, daun jawaban tersebut ditempelkan digambar batang pohon yang sudah disediakan . 4) Begitu seterusnya sampai 4 kelompok selesai. 5) Pemenang dari permainan pohon rumus ini adalah kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan tugasnya.

2. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas V, menunjukkan prosentase tertinggi mencapai 90 % . Maka dari Itu, pendapat atau respon siswa terhadap media pohon rumus sangat baik.

## **B. Saran-saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru dan sekolah, sekiranya bapak dan ibu guru berkenan untuk menggunakan media yang telah saya kembangkan ini dalam sistem pembelajaran matematika terutama untuk materi luas bangun datar sederhana saya sangat bersenang hati dikarenakan media yang saya kembangkan ini sangat mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya yang banyak.
2. Untuk Peneliti Melakukan penelitian yang lebih baik dan memaksimalkan pengembangan media pembelajaran pohon rumus agar lebih efektif dan efisien. khususnya dalam penggunaan alat yang diperlukan.