

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa SD terkait materi bilangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 antara siswa SD kelas I sebelum mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli terdapat perbedaan dengan sesudah mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen mendapat rata-rata 57 dan pada hasil *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 antara siswa SD kelas I.
2. Perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 siswa SD kelas I antara yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli dan siswa yang memperoleh pembelajaran *problem based learning*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari *presentase* dan perhitungan analisis data, nilai signifikansi perbedaan rerata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,878. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 5%, maka keputusannya H_1 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 siswa SD kelas I yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli dan pembelajaran *problem based*

learning.

3. Penggunaan modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran matematika materi bilangan mendapat respon yang positif dari siswa berdasarkan rata-rata keseluruhan hasil *persentase* seluruh pernyataan angket. Hasil presentase seluruh angket yaitu sangat setuju (SS) = 51%, setuju (S) = 48%, ragu-ragu (RG) = 1%, tidak setuju (TS) = 0,00%, dan sangat tidak setuju (STS) = 0,00%. Artinya dari aspek ketertarikan, modifikasi permainan monopoli membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran, mendorong motivasi belajar siswa, dan merupakan hal baru bagi siswa. Dilihat dari aspek ketertarikan, modifikasi permainan monopoli membuat peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran, mendorong motivasi belajar, dan merupakan hal baru bagi peserta didik. Dilihat dari aspek penggunaan, modifikasi permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah. Dilihat dari aspek tampilan, pada modifikasi permainan monopoli terdapat gambar dan kerapian desain yang ada pada modifikasi permainan monopoli. Dilihat dari aspek manfaat, modifikasi permainan monopoli dapat membantu memahami.

Berdasarkan peningkatan hasil nilai tes kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait materi bilangan dan respon siswa yang diperoleh terhadap penggunaan modifikasi permainan monopoli efektif dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas I SD terkait materi bilangan.

5.2. Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli menunjukkan bahwa modifikasi permainan monopoli ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa SD kelas I. Pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli dapat memfasilitasi siswa untuk memahami soal cerita, mengetahui informasi di dalam soal cerita, melakukan perhitungan secara sistematis, dan mengecek kembali hasil soal

kemampuan menyelesaikan soal cerita yang telah mereka lakukan, terutama dalam materi lambang bilangan 1 sampai 10, penjumlahan bilangan 1 sampai 10, dan pengurangan bilangan 1 sampai 10.

5.3 Rekomendasi

Adapun beberapa saran untuk pembaca dan peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya agar dapat memperoleh hasil lebih baik lagi, antara lain:

1. Guru mata pelajaran matematika diharapkan dapat menerapkan modifikasi permainan monopoli pada proses pembelajaran, mengingat dapat mendorong aktivitas peserta didik dapat aktif dalam bereksplorasi, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, dan mudah digunakan.
2. Diharapkan pada mahasiswa, dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan modifikasi permainan monopoli ini dengan melakukan perbaikan pada peraturan permainannya, akan lebih efektif jika modifikasi permainan monopoli ada sebanyak kelompok yang ada, sehingga diharapkan bahwa modifikasi permainan monopoli ini dapat bersifat membangun konsep. Jadi seorang guru dapat mengajarkan matematika hanya menggunakan modifikasi permainan monopoli ini tanpa harus memberi pengantar terlebih dahulu.