

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan di bab sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran berbantuan RPG Maker tidak lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran berbantuan RPG Maker tidak lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Kualitas peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran berbantuan RPG Maker tergolong dalam kategori rendah.
4. Kecemasan matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran berbantuan RPG Maker tidak lebih rendah dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyarankan untuk ke depannya:

1. Bagi guru, penulis menyarankan untuk mencoba berbagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Percobaan ini termasuk menyematkan elemen-elemen permainan, baik dari permainan video, ataupun permainan dengan aktivitas langsung (*hands-on activity*).
2. Bagi guru, penulis menyarankan untuk membuat petunjuk di lembar kerja untuk pembelajaran di permainan dengan lebih jelas dan menarik, sehingga siswa tidak mengabaikan petunjuk yang sudah diberikan.
3. Implementasi pembelajaran berbantuan RPG Maker sebaiknya mempertimbangkan batasan teknologi dan gaya belajar yang siswa sukai.