

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian, secara umum penggunaan Prodigy Math Game mendapatkan gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan Prodigy Math Game. Namun dalam analisis data yang dilakukan, nilai signifikannya menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan yang cukup jauh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal Secara khusus kesimpulan yang didapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Dalam domain menggunakan angka dan simbol matematis penggunaan Prodigy Math Game memiliki pengaruh yang kurang signifikan dibanding dengan media yang umum digunakan pada materi bangun ruang di Al-Nahdlah. Hal ini dibuktikan dari selisih rata-rata gain yang didapatkan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen dan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan bahwa nilai signifikansinya $>0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dibanding kelas yang menggunakan metode umumnya.
2. Dalam domain menganalisis informasi dari tabel, grafik dan gambar, penggunaan Prodigy Math Game memiliki pengaruh yang lebih dibanding dengan media yang umum digunakan pada materi bangun ruang di Al-Nahdlah. Hal ini dibuktikan dari selisih rata-rata gain yang didapatkan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai signifikansinya $>0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dibanding kelas yang menggunakan metode umumnya.
3. Dalam domain memprediksi dan mengambil keputusan penggunaan Prodigy Math Game memiliki pengaruh yang lebih dibanding dengan media yang umum digunakan pada materi bangun ruang di Al-Nahdlah. Hal ini dibuktikan dari selisih rata-rata gain yang didapatkan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai signifikansinya $>0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dibanding kelas yang menggunakan metode umumnya.

Kendati demikian perbedaan gain yang diperoleh tidak memiliki perbedaan

jauh antara kedua kelas. Dalam temuan selama penelitian dalam observasi peneliti meski secara nilai tidak ada perbedaan yang cukup namun ada variable lain yang bisa ditingkatkan oleh Prodigy Math Game seperti motivasi peserta dan efektifitas waktu penggunaan.

5.2. Implikasi

Hasil temuan dan pengolahan data pada penelitian ini menunjukkan bahwa Prodigy Math Game memiliki nilai gain yang lebih tinggi dibanding media umumnya untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa di Al-Nahdlah selama proses pembelajaran. Namun hal tersebut perlu dibarengi dengan metode yang sesuai seperti penjelasan guru di dalam kelas terlebih dahulu dan sebagainya untuk mendapatkan nilai yang lebih optimal. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Prodigy Math Game secara self-learning atau pembelajaran secara mandiri saja tidak cukup. Artinya Prodigy Math Game tidak bisa menjadi sumber belajar media yang berdiri sendiri. Dengan adanya penelitian ini bisa memberikan wawasan serta alternatif media yang digunakan untuk memberi penjelasan lebih lanjut mengenai materi bangun ruang di kelas 9 dan menunjukkan bahwa masih banyak media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

5.3. Rekomendasi

Penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Prodigy Math Game Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Numerasi Siswa pada Konten Pengukuran dan Geometri di Al-Nahdlah” ini memiliki beberapa rekomendasi sebagai masukan dan saran yang dapat menjadi pertimbangan perbaikan agar dapat memaksimalkan hal hal tertentu kepada beberapa pihak yang terkait. Berikut merupakan beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait.

1. Bagi Sekolah

Media Prodigy Math Game tidak direkomendasikan sebagai media utama pembelajaran jika ingin meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Namun dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Media ini dapat dipilih dengan pertimbangan efektifitas waktu pembelajaran, waktu guru dalam memahami operational penggunaan

prodigy, dan ketersediaan fasilitas sekolah dalam pelaksanaan.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media Prodigy sebagai alternatif pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik materi bukan sebagai media utama. Pertimbangkan faktor motivasi siswa dan faktor lainnya.

3. Bagi Peserta Didik

Media Prodigy Math Game memiliki banyak fitur dan soal matematika, bukan hanya terbatas pada materi bangun ruang. Sehingga siswa dapat mengeksplor lebih banyak materi dan sering berlatih soal dengan Prodigy Math Game.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya perlu menambahkan faktor lain diluar hasil belajar, bisa berupa motivasi, keaktifan dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Rekomendasi diatas merupakan masukan yang apabila diterapkan pada pembelajaran matematika secara khusus ataupun dalam pembelajaran lainnya. Harapannya bisa menjadi sumber penelitian ke depannya.