

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa data nilai *pre-test* serta *post-test* memiliki distribusi normal dan memenuhi asumsi homogenitas. Pembelajaran yang menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan permainan kartu misteri memberikan pengaruh dan peningkatan signifikan terhadap kemampuan siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dalam berpikir logis matematis. Hal tersebut ditandai dengan hasil rerata *post-test* siswa di kelas eksperimen yang mencapai 84,00, lebih tinggi jika dibandingkan dengan rerata pada nilai kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran konvensional, yakni 71,62. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu melaksanakan *pre-test*. Kelas eksperimen memperoleh nilai rerata *pre-test* 54,06, sementara nilai kelas kontrol mencapai 50,52.

Selanjutnya, hasil perbedaan dua rerata pada *post-test* menerapkan independent samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, nilai ini lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan standar pengambilan keputusan, hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan signifikan dari kelas eksperimen juga kelas kontrol. Di samping itu, kalkulasi gain ternormalisasi (*N-Gain*) juga mengungkapkan perbedaan kemampuan siswa yang meningkat di kedua kelas, meskipun keduanya berada dalam kategori sedang. Namun, kelas eksperimen menunjukkan nilai *N-Gain* lebih tinggi yakni 0,6625 daripada kelas kontrol hanya memperoleh 0,4388.

B. Saran

Sesuai dengan perolehan dari kesimpulan, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan dan dimaksudkan bisa memberikan manfaat untuk segala pihak yang terkait.

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah memberikan dukungan kepada guru saat mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif menggunakan penyediaan sarana dan prasarana yang optimal agar kualitas proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

2. Bagi Guru

Disarankan kepada guru agar lebih memperhatikan, mempertimbangkan, dan menyempurnakan kesesuaian model pembelajaran dengan sifat-sifat siswa, utamanya dalam tujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis matematis. Selain model pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan sarana pembelajaran yang inovatif dan kontekstual seperti permainan tradisional atau media digital untuk menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Studi ini dapat dikembangkan melalui eksplorasi model pembelajaran lain yang memanfaatkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis matematis. Di samping itu, penelitian lanjutan juga disarankan untuk menggunakan materi atau topik bahasan yang berbeda.