

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar pada materi perkalian bilangan cacah 1-100, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain awal bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* disusun berdasarkan analisis materi, karakteristik siswa, dan kebutuhan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar pada materi perkalian. Bahan ajar ini memuat beberapa komponen penting diantaranya adalah *cover* (sampul depan), capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator tujuan pembelajaran, identitas siswa, penjelasan materi perkalian, contoh soal, latihan soal, panduan pembelajaran, aturan bermain kelompok dan individu, lembar kerja peserta didik, rangkuman, refleksi, dan penutup. Aktivitas dalam bahan ajar ini disusun mengacu dari beberapa sintaks *Game-Based Learning*, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan bermakna.
2. Kelayakan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan tiga orang ahli, diantaranya adalah ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar, meskipun terdapat beberapa saran dan perbaikan yang harus dilakukan guna menyempurnakan produk.

Rezqi Dwi Chairunnisa Febrianti, 2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Desain akhir dari bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* disusun berdasarkan hasil perbaikan dan saran dari validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Beberapa perbaikan yang dilakukan diantaranya adalah penambahan elemen pada sampul depan (*cover*), penyempurnaan pada struktur kalimat, serta perubahan akses permainan dari tautan (*link*) menjadi *QR code* guna mempermudah siswa dalam mengakses permainan *quiz*. Komponen akhir dari bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* diantaranya adalah *cover* (sampul depan), kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator tujuan pembelajaran, identitas siswa, pengenalan tokoh, panduan pembelajaran, penjelasan materi perkalian, contoh soal, latihan soal, panduan pembelajaran, aturan bermain kelompok dan individu, rangkuman, lembar kerja peserta didik, evaluasi refleksi, penutup dan kata motivasi, profil penulis, dan sampul belakang. Komponen-komponen tersebut dirancang secara sistematis dan menarik untuk mendukung ketertarikan siswa terhadap bahan ajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
4. Bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* diimplementasikan pada salah satu sekolah dasar di Kota Bandung pada kelas III. Sebelum bahan ajar diimplementasikan, siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal konsep matematis pada materi perkalian bilangan cacah 1-100. Setelah bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* diimplementasikan, siswa diberi soal *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman konsep matematis siswa pada materi perkalian. Hasil yang didapatkan dari kegiatan tersebut diolah menggunakan score *n-gain* dan mendapat kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar pada materi perkalian bilangan cacah 1-100.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning*, terdapat beberapa implikasi diantaranya adalah:

1. Implementasi bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru diharapkan dapat mengintegrasikan pendekatan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian bilangan cacah 1-100.
2. Penyesuaian jadwal dan waktu pembelajaran memerlukan alokasi waktu yang cukup dan lebih lama untuk penerapan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* untuk memastikan seluruh kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. sehingga diperlukan waktu yang memadai siswa untuk berdiskusi, belajar sambil bermain, serta merefleksikan pembelajaran secara menyeluruh.
3. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup materi, yaitu hanya mencakup materi perkalian bilangan cacah 1-100. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan studi lanjutan dengan mengembangkan dan menimplementasikan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* pada matematika lainnya, seperti pembagian, pengurangan, geometri, pecahan. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada jangka kelas yang berbeda atau subjek yang lebih banyak.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar pada materi perkalian bilangan cacah 1-100 yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat

dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian ataupun pengembangan yang lebih lanjut. Rekomendasi ini dibagi menjadi dua aspek yaitu teoretis dan praktis.

1. Rekomendasi yang bersifat teoretis

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya yaitu berkaitan dengan cakupan materi dan jumlah partisipan pada tahap implementasi bahan ajar. rekomendasi untuk guru yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa
- b) Cakupan materi sebaiknya diperluas dengan menambahkan topik mengenai perkalian bersusun agar pengembangan bahan ajar menjadi lebih komprehensif dan mendukung pemahaman konsep yang mendalam.
- c) Jumlah sampel dan subjek pada uji coba bahan ajar sebaiknya ditingkatkan agar mencangkup populasi yang lebih luas.

2. Rekomendasi yang bersifat praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berorientasi *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Oleh karena itu, bahan ajar ini direkomendasikan untuk diadaptasi dengan pembelajaran matematika dengan topik yang relevan dan diterapkan pada jenjang pendidikan lain, baik di tingkat rendah maupun lebih tinggi.