

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Matematika merupakan suatu bidang kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Berdasarkan pengalaman di lapangan, banyak siswa yang menganggap matematika itu sulit dan kurang menarik sehingga peneliti berasumsi masalah tersebut dapat terselesaikan dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, salah satunya dengan permainan sumo matematika.

Setelah melaksanakan penelitian, diperoleh hasil analisis data dan temuan selama pelaksanaan penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis tes akhir kemampuan pemahaman matematika antara kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan permainan sumo matematika dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan hasil yang berbeda secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata kedua kelas yang berbeda. Data hasil tes akhir yang sebelumnya berdistribusi normal dan memiliki variansi homogenitas yang sama. Kemampuan pemahaman matematika kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata tes akhir kelas eksperimen sebesar 82,22 dengan nilai N-gain 0,72 dan rata-rata kelas kontrol 58,51 dengan nilai N-Gain 0,23. Artinya permainan sumo matematika telah mempengaruhi kemampuan pemahaman matematika siswa pada kelas eksperimen. Sehingga kesimpulan dari hasil akhir menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan permainan sumo matematika lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Secara keseluruhan, siswa pada kelas eksperimen memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran matematika, baik itu terhadap mata pelajaran matematikanya sendiri maupun pada pembelajaran matematika yang menggunakan permainan sumo matematika. Hampir seluruh siswa sudah memahami konsep perkalian bilangan asli. Hal ini terlihat pada skala sikap siswa yang setelah di analisis, semua pertanyaan mendapatkan tingkat persetujuan yang baik dan sebagian besar siswa menyukai pembelajaran matematika yang menggunakan permainan sumo matematika dan mendapatkan hasil akhir yang baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan penelitian serta kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Perlu adanya cara pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika. Mengingat kemampuan pemahaman matematika sangat penting bagi siswa sekolah dasar, maka perlu diadakan penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai kemampuan dasar matematis ini pada materi pembelajaran lainnya dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Pada penelitian yang telah dilakukan ini, masih banyak kendala yang dihadapi salah satunya keterbatasan waktu. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan dapat memaksimalkan waktu penelitian agar tercapai hasil penelitian yang baik sesuai dengan harapan.