

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan proses dilakukannya *treatment* sebanyak 9 kali pembelajaran, hasil dari serangkaian analisis data penelitian dan pembahasan pada Bab sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model ARIAS berbantuan permainan kartu. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil uji-t satu kelompok dan hasil rata-rata perhitungan indeks nilai *gain* yang menunjukkan kategori peningkatan tinggi.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa antara yang menggunakan Model ARIAS berbantuan permainan kartu dan yang menggunakan model konvensional. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil perbedaan rerata nilai *gain* melalui uji-t dua kelompok bebas dan rerata perhitungan indeks *gain* menunjukkan kategori peningkatan tinggi pada kelompok eksperimen, dan kategori peningkatan sedang pada kelompok kontrol.

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat *treatment* sebanyak 9 kali pembelajaran dengan model ARIAS berbantuan permainan kartu meningkat cukup signifikan dengan kategori peningkatan yang tinggi. Pada penerapan Model ARIAS berbantuan permainan kartu ini terdapat lima komponen dalam proses pembelajaran. Komponen tersebut adalah *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*. Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model ARIAS berbantuan permainan kartu ini dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui

pemberian motivasi pada kegiatan awal pembelajaran dan selama proses pembelajaran. Minat siswa agar termotivasi belajar dibangkitkan melalui metode yang variatif berupa belajar kelompok dan permainan kartu pada kegiatan inti. Kerjasama yang terbentuk dalam permainan kartu yang dilakukan dapat melatih kolaborasi dan interaksi antar siswa.

2. Permainan kartu yang dilakukan menjadi alternatif media konkret bagi siswa yang langsung dapat dimainkan dan memiliki banyak manfaat untuk proses pembelajaran ketika dilakukan dengan kegiatan diskusi membahas dan mengembangkan nilai-nilai dari permainan menjadi konsep.
3. Konsep matematika yang diperoleh siswa menjadi bermakna terutama dalam permasalahan komunikasi matematis ketika siswa bermain dan belajar kelompok kemudian berdiskusi.

### **5.3. Rekomendasi**

Selama ini pembelajaran matematika di sekolah dasar masih dirasa kurang maksimal jika dilakukan dengan cara yang konvensional dan tanpa metode yang variatif sebagai cara menarik perhatian siswa untuk belajar. Maka dalam mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya usaha dan perbaikan dari pihak guru sebagai pelaksana lapangan yang berhubungan langsung dengan siswa selama proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya perbaikan tersebut, muncul motivasi siswa untuk belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan model tersebut kepada pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama kepada guru Sekolah Dasar untuk terbiasa mengasah kemampuan komunikasi matematis siswa mulai dari kelas rendah. Upaya yang dapat dilakukan dimulai dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya terutama untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model ARIAS berbantuan permainan kartu ini masih memiliki beberapa hambatan dan kekurangan yaitu siswa yang merasa jenuh, direkomendasikan untuk menambah jenis permainan kartu pada setiap pembelajaran. Kemudian dari segi biaya penyediaan media permainan kartu direkomendasikan mencari bahan lain untuk membuat kartu

permainan dari bahan yang tidak terlalu mahal namun tetap dapat bertahan lama selain di laminasi.

Rekomendasi yang peneliti usulkan kepada para pembaca dan peneliti lainnya adalah untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai model ARIAS berbant/uan permainan kartu dengan keterampilan matematika selain kemampuan komunikasi matematis atau dengan mengukur skala sikap terhadap motivasi belajar matematika, sehingga dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif dan inovatif lainnya dengan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada penelitian ini.