

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan masalah pada Bab I serta analisis data dan hasil pembahasan pada BAB IV, dapat disimpulkan mengenai pembelajaran matematika menggunakan permainan potong dan warnaisebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan permainan potong dan warnai dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Rancakalong pada materi pecahan. Dari hasil perhitungan perbedaan rata-rata data pretes dan data postes kelas eksperimen dengan menggunakan uji U dan menggunakan $\alpha = 5\%$ *two tailed* didapatkan nilai *P-value* (Sig.2-tailed) = 0,000. *P-value* (Sig.2-tailed) = 0,000 dibagi dua karena dibutuhkan *P-value* (Sig.1-tailed), $0,000/2 = 0,000$ maka *P-value* (Sig.1-tailed) = 0,000. Kondisi demikian menunjukkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan di kelas eksperimen. Hal ini didasarkan pada nilai *P-value* (Sig.1-tailed) yang didapat nilainya kurang dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan potong dan warnai dapat meningkatkan pemahaman pada materi pecahan siswa kelas IV di Rancakalong secara signifikan.
2. Pembelajaran pecahan menggunakan pembelajaran konvensional tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Rancakalong pada materi pecahan. Dari hasil perhitungan perbedaan rata-rata data pretes dan data postes kelas kontrol dengan menggunakan uji U dan menggunakan $\alpha = 5\%$ *two tailed* didapatkan *P-value* (Sig.2-tailed) = 0,000. Karena dibutuhkan *P-value* (Sig.1-tailed) maka nilai *P-value* (Sig.2-tailed) dibagi dua. *P-value* (Sig.1-tailed) = $0,000/2 = 0,000$. Kondisi demikian menunjukkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan di kelas kontrol. Hal ini didasarkan pada nilai *P-value* (Sig.1-tailed) yang didapat yang nilainya kurang dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa signifikan

dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan kelas IV di Rancakalong.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengerjakan pecahan menggunakan permainan potong dan warnai dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil perhitungan, di dapatkan nilai $P\text{-value}$ (Sig.2-tailed) = 0,001. Karena $P\text{-value}$ (Sig.2-tailed) lebih kecil dari α , maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengerjakan pecahan menggunakan permainan potong dan warnai dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pecahan menggunakan permainan potong dan warnai lebih baik daripada pembelajaran konvensional untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di Rancakalong.
4. Setelah melakukan pembelajaran pecahan menggunakan permainan potong dan warnai, siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran pecahan menggunakan permainan potong dan warnai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang diajukan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru
Diharapkan guru bisa berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa
Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa bisa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang ada disekelilingnya.
3. Bagi Peneliti Lain
Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi yang lain terkait dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga atau juga permainan.

4. Bagi Sekolah

Dijadikan bahan untuk memotivasi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran dan untuk mengembangkan potensi siswanya.

