

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut ini.

1. Pembelajaran konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi bilangan bulat dapat dilihat dari uji perbedaan rata-rata dengan *Independent sample t-test* menunjukkan *P-value* (Sig.1-tailed) = 0,000. Kondisi demikian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%. Hal ini didasarkan pada nilai *P-value* (Sig.1-tailed) yang didapat yang nilainya kurang dari  $\alpha = 0,05$ . Jadi, Pembelajaran konvensional meningkatkan secara signifikan kemampuan pemahaman siswa karena maksimalnya guru dalam melaksanakan pembelajaran yang memacu peningkatan aktivitas siswa.
2. Pembelajaran melalui *Permainan Kimbun Polkadot* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi bilangan bulat Karena salah satu nilai tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan *Uji-U Mann Whitney*. Uji perbedaan rata-rata mendapatkan nilai *P-value* (Sig.1-tailed) = 0,000. Kondisi demikian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan di eksperimen dengan tingkat kepercayaan 95%. Hal ini didasarkan pada nilai *P-value* (Sig.1-tailed) yang didapat yang nilainya kurang dari  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan *Kimbun Polkadot* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Jadi, Permainan *Kimbun Polkadot* membuat siswa aktif dalam pembelajaran karena aktor utama dalam pembelajaran ini adalah siswa. Guru maksimal dalam melaksanakan pembelajaran juga sangat mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa.
3. Pembelajaran melalui permainan *Kimbun Polkadot* sama baik secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional hal tersebut didasarkan pada uji statistik yang dilakukan. Pengujian beda rata-rata

menggunakan *Independent sample t-test* dengan membandingkan nilai gain yang dinormalisasi Hasil perhitungan perbedaan rata-rata data  $N_{gain}$  kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi *two tailed* didapatkan nilai *P-value* (*Sig.1-tailed*) = 0,497. Hasil perhitungan perbedaan rata-rata didapatkan  $N_{gain}$  lebih dari  $\alpha = 0,05$  yang berarti kelas kontrol maupun eksperimen tidak terdapat perbedaan kemampuan dengan tingkat kepercayaan 95%. Pembelajaran konvensional sama peningkatan kemampuan pemahamannya dengan pembelajaran melalui permainan diakibatkan maksimalnya guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang memacu aktifnya siswa dalam pembelajaran. Selain dari itu jumlah siswa dalam suatu kelas juga mempengaruhi dalam mengelola kelas, semakin banyak siswa semakin sulit untuk mengelola kelas. Karena kelas kontrol dibagi ke dalam dua kelas yaitu IVA dan IVB membuat pembelajaran lebih terkontrol, guru lebih mudah untuk mengajar siswa secara individual, secara individu guru dapat mengidentifikasi sejauh mana kemampuan siswa sedangkan untuk kelas yang besar pengelolaan kelasnya lebih sulit mungkin hal tersebut diakibatkan kemampuan peneliti yang masih rendah dalam pengelolaan kelas. Jadi, pembelajaran konvensional sama-sama baik jika pada pelaksanaannya maksimal.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bagian terdahulu, saran yang dapat diberikan untuk beberapa pihak di antaranya adalah sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru Matematika**

Pembelajaran konvensional sebenarnya merupakan pembelajaran yang baik jika guru memaksimalkan pembelajaran konvensional. Maksimalkan pembelajaran konvensional untuk membentuk generasi yang cerdas. Pembelajaran dengan permainan dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya menyenangkan tetapi juga memperoleh keterampilan tertentu. Pembelajaran melalui permainan yang dapat membuat siswa aktif sangat baik untuk membantu

siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pembelajaran. Cobalah untuk membuat permainan yang mengajak siswa aktif misalnya dengan permainan yang dikompetisikan, selain membuat siswa aktif juga membuat siswa untuk belajar sportif,

## **2. Bagi Pihak Sekolah**

Pendekatan secara individu kepada setiap siswa merupakan proses identifikasi yang baik untuk melihat kemampuan siswa. Untuk kelas yang besar dengan jumlah siswa yang banyak pengelolaan kelas akan lebih sulit oleh karena itu untuk sekolah yang memiliki kelas terbatas tetapi jumlah siswa banyak alangkah baiknya mencoba pembelajaran dengan *team teaching* yaitu dalam satu kelas terdapat lebih dari satu guru. Dengan guru yang bekerjasama dalam satu kelas membuat pembelajaran lebih terkontrol dan dapat lebih mudah identifikasi setiap siswa yang berpengaruh pada meningkatnya efektifitas pembelajaran.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian yang dilakukan. Untuk itu perlu diperhatikan bahwa pengelolaan kelas di kelas besar harus lebih baik sehingga pengontrolan siswa dapat menunjang keberhasilan penelitian menggunakan permainan. Penerapan permainan harus memperhatikan alokasi waktu karena belajar dengan bermain terkadang membuat lupa waktu. Permainan ini memiliki kekurangan yaitu kurang terkontrolnya siswa yang memiliki kemampuan rendah yang selama permainan cenderung pasif. Sebaiknya permainan dilakukan berdasarkan pembagian kelompok siswa asor, papak, unggul, yang tiap kelompok diberikan permainan yang berbeda tetapi tujuannya sama. Permainan untuk kelompok siswa asor dapat mengakomodasi kemampuannya begitu juga untuk siswa kelompok papak dan unggul.