

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut ini.

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi perkalian bilangan cacah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelasnya dari 26,33 menjadi 60,65 dan rata-rata nilai N-gain untuk kelas eksperimen adalah 0,50 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Selain itu, berdasarkan uji statistik, hasil uji U ($\alpha=0,05$) bahwa nilai *P-value* (Sig.1-tailed)= 0,000 yang berarti bahwa *P-value* < α , maka H_1 diterima, artinya pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier lebih disukai oleh siswa karena cara pengerjaan untuk menentukan hasil kali bilangan puluhan dengan puluhan dan puluhan dengan ratusan lebih mudah dari pada cara perkalian bersusun. Selain itu, *Puzzle* Angka Batang Napier yang digunakan dalam permainan lebih disukai siswa karena siswa merasa bahwa mereka belajar sambil bermain membongkar pasang *Puzzle* Angka Batang Napier.
2. Pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi perkalian bilangan cacah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelasnya dari 29,35 menjadi 41,21 dan rata-rata nilai N-gain untuk kelas kontrol adalah 0,19 yang termasuk ke dalam kategori rendah. Selain itu, berdasarkan uji statistik, hasil uji U ($\alpha=0,05$) bahwa nilai *P-value* (Sig.1-tailed)= 0,003 yang berarti bahwa *P-value* < α , maka H_1

diterima, artinya pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pembelajaran konvensional dilaksanakan dengan baik berdasarkan rencana (RPP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selain itu, peran guru dalam pembelajaran konvensional pun cukup baik karena guru sepenuhnya membimbing siswa ketika kesulitan dalam mengerjakan soal perkalian, dan cara guru memberikan penguatan positif dalam bentuk moril maupun materil yaitu berupa hadiah coklat sehingga siswa lebih semangat untuk belajar matematika.

3. Pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier lebih baik secara signifikan dari pada pembelajaran konvensional dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata N-gain kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata nilai N-gain kelas kontrol yaitu $0.50 > 0.19$. Selain itu, berdasarkan uji statistik, hasil uji U ($\alpha=0,05$) bahwa nilai *P-value* (Sig.1-tailed)= 0,000 yang berarti bahwa *P-value* $< \alpha$, maka H_1 diterima, artinya pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier lebih baik secara signifikan dari pada pembelajaran dengan konvensional dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah. Pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier lebih baik secara signifikan dari pada pembelajaran konvensional karena pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier siswa terlibat langsung kedalam pembelajaran dan semua siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika mengikuti permainan, sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kurang terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu, penyajian materi pembelajaran yang diberikan kepada kedua kelas tersebut berbeda karena pada kelas eksperimen materi perkalian disajikan dalam bentuk permainan *Puzzle* Angka Batang Napier, sedangkan penyajian materi perkalian di

kelas kontrol menggunakan cara perkalian bersusun yang mana masih terdapat beberapa siswa yang keliru dalam menempatkan nilai hasil kali bilangan puluhan.

4. Secara umum respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier memberikan respon positif dengan rata-rata skor sikap siswa secara keseluruhan mencapai 3,88 atau 77,6% siswa merespon positif, karena *Puzzle* Angka Batang Napier dapat menarik minat siswa untuk belajar menghitung perkalian, siswa lebih menyukai mengerjakan soal perkalian dengan cara *Puzzle* Angka Batang Napier karena cara pengerjaannya lebih mudah, dan siswa lebih merasa terhibur dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier. Dengan demikian, pembelajaran dengan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier menawarkan alternatif pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bagi siswa.
5. Faktor yang mendukung dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier yaitu kesiapan guru dalam merencanakan permainan yang akan dilaksanakan, kesiapan siswa untuk mengikuti permainan, dan adanya kerjasama siswa ketika menyelesaikan soal perkalian pada ronde permainan. Selain itu, faktor penghambat terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier yaitu dari faktor siswa dan alat permainan. Kartu bilangan yang digunakan untuk mengerjakan soal pada ronde permainan harus dipersiapkan dengan lengkap karena jika salah satu kartu bilangan yang hilang maka siswa akan kebingungan mencari kartu bilangannya sehingga permainan *Puzzle* Angka Batang Napier tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

B. Saran

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

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat lebih berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas agar suasana pembelajaran tidak menegangkan dan menjadikan siswa lebih semangat untuk belajar. Selain itu, jika permainan *Puzzle* Angka Batang Napier diterapkan dalam pembelajaran di SD sebaiknya lebih memperhatikan persiapan pembelajaran yang lebih matang agar tidak terjadi kesalahan dalam menyajikan *Puzzle* Angka Batang Napier yang tidak sesuai dengan kartu bilangan yang digunakan.

2. Bagi Siswa

Melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan *Puzzle* Angka Batang Napier diharapkan siswa mampu mengaplikasikan pembelajaran yang telah dilakukan untuk memecahkan masalah yang rutin dan tidak rutin dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, *Puzzle* Angka Batang Napier sebaiknya digunakan untuk menghitung hasil kali bilangan yang lebih besar agar siswa lebih terlatih untuk menyelesaikan soal perkalian untuk bilangan yang lebih besar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah seyogyanya memberikan dukungan dan kesempatan kepada guru dalam meningkatkan profesionalismenya selaku guru dengan dilakukannya penelitian sederhana mengenai pembelajaran di SD agar kualitas pembelajaran dapat meningkat dengan optimal dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran perkalian. Selain itu, sebaiknya dilakukan penelitian lanjut mengenai permainan *Puzzle* Angka Batang Napier untuk perkalian bilangan cacah yang lebih besar.