

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan, dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan tanpa memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, metode bermain sempoa lebih efektif daripada metode bermain gambar, dan metode bermain gambar lebih efektif daripada metode konvensional, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.
2. Dengan mengontrol variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, metode bermain sempoa lebih efektif daripada metode bermain gambar, dan metode bermain gambar lebih efektif daripada metode konvensional, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.
3. Untuk menentukan pilihan metode pembelajaran yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar, digunakan pedoman sebagai berikut a) metode bermain gambar cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang

memiliki inteligensi tinggi, pengetahuan awal tinggi, dan menerima bimbingan belajar di rumah dalam jumlah sedikit / kecil, b) metode bermain sempoa cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang memiliki inteligensi sedang, pengetahuan awal tinggi, dan menerima bimbingan belajar di rumah dalam jumlah cukup / sedang, serta c) metode konvensional cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang memiliki inteligensi tinggi, pengetahuan awal tinggi, dan menerima bimbingan belajar di rumah dalam jumlah banyak / besar.

4. Semakin tinggi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin tinggi pula prestasi belajar matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin rendah pula prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, terhadap prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, sebesar 29,24% .

Secara khusus hubungan dan kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, terhadap prestasi belajar matematika untuk masing - masing kelompok menunjukkan :

- 1) Semakin tinggi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin tinggi pula prestasi belajar matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin rendah pula prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, terhadap prestasi belajar matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain gambar, sebesar 75,67%.

- 2) Semakin tinggi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin tinggi pula prestasi belajar matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin rendah pula prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain sempoa, sebesar 18,82%.

3) Semakin tinggi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah semakin tinggi pula prestasi belajar matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, semakin rendah pula prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar matematika, pada kelompok siswa yang dikenai metode konvensional sebesar 80,19 %.

5. Semakin tinggi inteligensi semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, sebesar 23,85%.

Secara khusus hubungan dan kontribusi inteligensi terhadap prestasi belajar Matematika untuk masing-masing kelompok menunjukkan :

- 1) Semakin tinggi inteligensi semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain gambar, sebesar 58,29%.

- 2) Semakin tinggi inteligensi tidak semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, demikian sebaliknya semakin rendah inteligensi juga tidak semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain sempoa, sebesar 0,13%.

- 3) Semakin tinggi inteligensi semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah inteligensi semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi inteligensi terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode konvensional, sebesar 78,25%.

6. Semakin tinggi pengetahuan awal semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah pengetahuan awal semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$ Besarnya kontribusi pengetahuan awal terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, sebesar 6,62%. Secara khusus hubungan dan kontribusi pengetahuan awal terhadap prestasi belajar Matematika untuk masing-masing kelompok menunjukkan :

1) Semakin tinggi pengetahuan awal semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah pengetahuan awal semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi pengetahuan awal terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain gambar, sebesar 42,19%.

2) Semakin tinggi pengetahuan awal semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah pengetahuan awal semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi pengetahuan awal terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain sempoa, sebesar 10,09%.

3) Semakin tinggi pengetahuan awal semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin rendah pengetahuan awal semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi pengetahuan awal terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode konvensional, sebesar 3,45%.

7. Semakin banyak / besar pemberian bimbingan belajar di rumah semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin sedikit / kecil pemberian bimbingan belajar di rumah semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, sebesar 7,76%.

Secara khusus hubungan dan kontribusi bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika untuk masing-masing kelompok menunjukkan :

- 1) Semakin banyak / besar pemberian bimbingan belajar di rumah semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin sedikit / kecil pemberian bimbingan belajar di rumah semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain gambar, sebesar 21,45%.

- 2) Semakin banyak / besar pemberian bimbingan belajar di rumah semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin sedikit / kecil pemberian bimbingan belajar di rumah semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode bermain sempoa, sebesar 4,67%.

- 3) Semakin banyak / besar pemberian bimbingan belajar di rumah semakin tinggi pula prestasi belajar Matematika, sebaliknya semakin sedikit / kecil pemberian bimbingan belajar di rumah semakin rendah pula prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar, signifikan pada $p < 0,05$.

Besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika pada kelompok siswa yang dikenai metode konvensional, sebesar 4,17%.

Secara umum kadar efektivitas metode bermain sempoa lebih tinggi dibandingkan dengan metode bermain gambar, dan kadar efektivitas metode bermain gambar lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional, dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Besarnya kadar efektivitas dalam pembelajaran Matematika kelas I Sekolah Dasar, dari metode bermain sempoa sebesar 48,17%, metode bermain gambar sebesar 30,63%, dan metode konvensional sebesar 17,26%.

B. REKOMENDASI

Rekomendasi yang diajukan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rekomendasi Praktis

- a. Dalam rangka peningkatan mutu, prestasi belajar, dan efektivitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, para pemegang kebijakan pendidikan, para pengembang kurikulum, dan pelaksana pendidikan di Sekolah Dasar perlu selalu mempertimbangkan dan mengusahakan agar metode bermain sempoa dapat dikembangkan sebagai salah satu variasi metode pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, khususnya pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
- b. Dalam rangka peningkatan prestasi belajar Matematika di Sekolah Dasar, perlu adanya upaya :
 - 1) Penggunaan metode pembelajaran Matematika oleh guru perlu memperhatikan inteligensi, dan pengetahuan awal peserta didik, yang antara lain dapat melalui a) pembentukan kelas kelompok, yang dapat berdasarkan dari kelompok inteligensi, kelompok pengetahuan awal, dan kelompok penerimaan bimbingan belajar di rumah, b) adanya treatment / periakuan yang berbeda untuk masing-masing kelompok peserta didik, yang dapat berdasarkan kategori inteligensi, pengetahuan awal, dan penerimaan bimbingan belajar di rumah.
 - 2) Partisipasi dari orang tua peserta didik untuk mau memberikan bimbingan belajar di rumah pada anak-anaknya, yang dapat dilakukan melalui pemberian bimbingan belajar oleh orang

tua, kakak, saudara, atau guru privat, maupun partisipasi dari masyarakat untuk menyelenggarakan bimbingan belajar, dengan membuka lembaga bimbingan belajar yang terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, sebagai tanggung jawab perwujudan "*tri pusat pendidikan*".

2. Rekomendasi untuk Studi Lebih Lanjut

- a. Penelitian tentang efektivitas model metode pembelajaran yang baru merupakan langkah awal yang hasil-hasilnya perlu diteliti dan dikembangkan lebih lanjut dalam rangka penyempurnaan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
- b. Konsep efektivitas dalam bidang pembelajaran dan pendidikan perlu mendapat perhatian untuk diteliti dan dikembangkan sehingga diketemukan kriteria pengukuran yang mantap, baik menyangkut komponen-komponen masukan maupun keluaran, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.
- c. Dalam era dewasa ini untuk menghadapi era globalisasi, mata pelajaran Matematika sebagai salah satu mata pelajaran eksakta merupakan salah satu mata pelajaran yang besar peranannya dalam sistem pendidikan nasional kita, karena itu komponen-komponen penting untuk mengembangkan pembelajaran Matematika seperti strategi pembelajaran, media pembelajaran, peran guru dan siswa, evaluasi pembelajaran, merupakan bidang-bidang garapan yang terbuka untuk penelitian lebih lanjut.