

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian tentang pembelajaran operasi pada bilangan pecahan terkait dengan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa sekolah dasar adalah:

- 5.1.1. Kemampuan penalaran matematis siswa lebih berkembang pada sekolah level tinggi dari pada sekolah level sedang dan rendah.
- 5.1.2. Terdapat pengaruh interaksi antara jenis pembelajaran dengan level sekolah terhadap kemampuan penalaran matematis.
- 5.1.3. Kemampuan komunikasi matematis siswa yang belajar secara konvensional lebih baik dari pada siswa yang belajar menggunakan permainan
- 5.1.4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan penalaran dan komunikasi matematis secara keseluruhan dan pada sekolah level sedang.
- 5.1.5. Terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan komunikasi matematis dengan level KAM secara keseluruhan dan pada level sekolah tinggi.
- 5.1.6. Siswa disetiap level sekolah merasa senang terhadap pembelajaran matematika dan mereka juga senang belajar matematika menggunakan permainan. Hanya saja mereka takut untuk mengemukakan pendapat di depan kelas, sulit mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, dan sulit memahami makna dari soal tes kemampuan penalaran dan komunikasi matematis yang diujikan.

5.2. Implikasi

Implikasi dari kesimpulan diatas adalah

5.2.1. Pembelajaran dengan permainan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah level sedang terkait dengan kemampuan penalaran matematis.

5.3. Saran

Untuk peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian tentang permainan, disarankan agar:

5.3.1. Guru yang mengajar sebaiknya guru yang sudah berkompeten baik untuk kelas yang belajar dengan permainan atau kelas konvensional.

5.3.2. Lakukanlah penelitian serupa tetapi kajian analisisnya berkenaan dengan kecemasan siswa terkait dengan penggunaan permainan, problem posing berpadu dengan permainan, dan permainan ditinjau dari segi bahasa atau penelitian etnomatematik.

5.3.3. Mendesain permainan yang lebih sempurna, artinya jika permainan di buat berdasarkan teori belajar, maka diusahakan setiap permainan relevan untuk tiap tahap belajar dalam teori tersebut.

Langkah-langkah dalam mendesain permainan adalah

1. Menentukan teori yang dijadikan pedoman membuat permainan sesuai dengan tahap belajar matematika seperti teori Dienes.
2. Menentukan kemampuan matematis yang akan di tingkatkan sehingga dapat disesuaikan dalam mendesain permainan yang akan dibuat.

3. Mendesain permainan yang diawali dengan memahami aturan matematisnya terlebih dahulu baik dalam aljabar, geometri, atau statistika.
4. Menganalisis variabel-variabel dalam aturan tersebut yang dapat dimanipulasi atau dijadikan aktivitas dalam permainan.
5. Mengkolaborasikan dengan permainan yang sudah ada seperti permainan kartu.
6. Peran guru dalam pembelajaran dengan permainan adalah sebagai penengah atau pemandu permainan.

