

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen pengaruh penggunaan *Board Game Labirin* Matematika terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan perkalian pecahan maka dapat diperoleh simpulan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan *Board Game Labirin* Matematika dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian pecahan. Adanya perbedaan yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Board Game Labirin* Matematika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen sebesar 45,10. Setelah diberikan perlakuan menggunakan *Board Game Labirin Matematika* nilai rata-rata *Post-test* kelompok eksperimen meningkat menjadi 71,50. Sedangkan nilai rata-rata *Pre-test* kelas Kontrol sebesar 49,90 dan nilai *Post-test* kelompok Kontrol meningkat menjadi 51,27. Dilihat dari hasil perhitungan perbedaan rata-rata data *Post-test* kelas eksperimen dan kelas Kontrol menggunakan program SPSS 16.0 yaitu uji *independent sample T-test* dengan  $\alpha = 0.05$  dan nilai *sig.(2-tailed)* yang diperoleh adalah .000 Maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar matematika tentang perkalian pecahan kelas V pada kelas Kontrol dan kelas eksperimen. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya uji N Gain pada peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas Kontrol, pada kelas kontrol hasil N Gain diperoleh 0,03 termasuk

kategori rendah. Dan pada kelas eksperimen diperoleh 0,48 termasuk kategori sedang.

Hal tersebut berarti bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi perkalian pecahan menggunakan *Board Game Labirin* Matematika lebih baik dibandingkan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi perkalian pecahan menggunakan pembelajaran secara konvensional.

## **B. Saran-Saran**

Setelah dilakukan uji coba *Board Game Labirin* Matematika terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan perkalian pecahan menunjukkan hasil yang lebih baik di bandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Maka *Board Game Labirin* Matematika ini disarankan untuk di gunakan dengan kelebihan 1). Pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dan siswa berperan aktif , 2). Siswa lebih banyak mengerjakan latihan soal matematika terutama mengenai

perkalian pecahan, 3). komunikasi antara guru dengan siswa tersampaikan melalui media *board game labirin* matematika tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disarankan beberapa hal tersebut sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a Media *board game* labirin matematika direkomendasikan untuk dimanfaatkan pada mata pelajaran matematika pokok bahasan perkalian pecahan pada pembahasan perkalian pecahan dengan bilangan bulat, perkalian bilangan bulat dengan pecahan, perkalian pecahan dengan pecahan, dan perkalian pecahan campuran.
- b Jika menggunakan *Board Game Labirin Matematika* ini ada hal-hal yang harus dipersiapkan guru yaitu: media *Board Game Labirin Matematika* itu sendiri, dan penguasaan mengenai *Board Game Labirin Matematika*.

2. Bagi peneliti lain
  1. Bagian yang belum diteliti bisa dilakukan penelitian kembali oleh peneliti lain.
  2. Jika ingin melakukan penelitian ini kembali alangkah lebih baiknya memperbaiki kekurangan-kekurangan dari penelitian yang dilakukan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigm Baru*.

Bandung: Remaja Rosda Karya. 2011..

Erman. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Upi.

2003.

Halim Fathani Abdul. *Matematika Hakikat & Logika*. Jogjakarta:

Ar-Ruzz Media. 2012.

Halim Hanafi Abdul. *Metodologi Penelitian Bahasa Untuk*

*Penelitian, Tesis, & Disertas*. Jakarta: Diadit Media

Press. 2011.

Hamdayama Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*

*Dan Berkarakter*. Jakrta: Ghalia Indonesia. 2014.

Hamzah Ali & Muhlisrarini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013. .

Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.

Indra Cahya Bisomo. *Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Computer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kela IX SMA N 1 Godean*. Jurnal. Yogyakarta: Universitas Negeri Jogjakarta. 2012.

Khairunnisa Afidah. *Matematika Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014.

Maman Fathurrohman, Hepsi Nindiasari & Ilmayanti Rahayu, “*Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi*

*Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika”.*

[Http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/6926](http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/6926).

Martono Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011.

Mudjiono, & Dimiyati. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.

Mulyana. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di abad Global*. Malang: UIN Maliki Press. 2012.

Muslihah Eneng. *Metode dan Setrategi Pembelajaran*. Jakarta: Haja. 2014.

Ollerton Mike. *Panduan Guru Mengajar Matematik*. Jakarta: Erlangga. 2014.

Sanjaya Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi pada Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2010.

Sudijono Anas. *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2015.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Supardi, Darwiansyah, & Eneng Muslihah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media. 2009.

Susanto Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia. 2013.

Suwanda. *Desain Eksperimen Untuk Penelitian Ilmiah*. Bandung: Alfabeta. 2011.

Syah Darwyan dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta; Diadit Media. 2009.

Syah Darwyan & Supardi. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Islam* Ciputat: Haja Mandiri. 2014.

Syaodih Nana Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2010.

Usman Husaini & Purnomo Setiyadi Akbar. *Pengantar Statistika* Jakarta: Bumi Aksara. 2003.

Yusuf A. Muri. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Grup. 2015.