

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II UPT SDN 8 Sangalla' Utara terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus I. Hasil observasi keterlaksana kegiatan mengajar guru pada siklus I hanya mencapai 64,10% kemudian meningkat menjadi 84,33% pada siklus II. Sedangkan kegiatan belajar siswa pada siklus I hanya 58,65% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76,6%. Langkah-langkah model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian yaitu: (a) menentukan permainan, (b) menjelaskan konsep perkalian secara singkat, (c) menetapkan sistem permainan dan aturan mainnya, (d) mengajak siswa mengerjakan soal melalui media papan pintar perkalian, (e) serta merangkum pengetahuan melalui refleksi bersama.
2. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II UPT SDN 8 Sangalla' Utara dibuktikan

dengan adanya peningkatan nilai rata-rata tes kemampuan pemahaman konsep dan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan siswa siklus I yaitu 65,7% meningkat menjadi 86,4% pada siklus II, kemudian ketuntasan belajar siswa siklus I hanya mencapai 57,1 % saja, namun meningkat menjadi 100% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai pemahaman yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

3. Oleh karena proses dan hasil telah berhasil dicapai di siklus II dengan nilai di atas 75%, maka tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut pada siklus berikutnya. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian telah mencapai tujuan yang diharapkan, baik dari segi proses maupun hasil. Keberhasilan ini menandakan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian telah dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa khususnya pada materi perkalian 1 sampai perkalian 10.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung implementasi metode ini dengan menyediakan lebih banyak media pembelajaran interaktif agar siswa semakin termotivasi.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus menggunakan Model *Game Based Learning* berbantuan media papan pintar perkalian dalam pembelajaran matematika karena terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang melibatkan metode *Game based learning* berbantuan media papan pintar perkalian, karena pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengintegrasikan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga hasil yang diperoleh lebih optimal.