

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” yang telah dilakukan di MI Al-Hidayah GUPPI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan tradisional engklek yaitu permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” pada materi pembagian mengacu pada langkah-langkah model assure. Tahapan pengembangan ini melalui tahap analisis permasalahan yang dihadapi di kelas, menganalisis karakteristik siswa, kemudian menetapkan tujuan, memilih metode, media, dan materi, penggunaan media dan materi, mengembangkan peran siswa dan evaluasi.
2. Hasil analisis data kelayakan permainan *GEMAS* yaitu valid berada pada kategori sangat layak. Kelayakan ini diketahui dari hasil rata-rata skor penilaian validator ahli. Hasil validasi ahli media diperoleh 99% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi ahli materi diperoleh 77% dengan kriteria layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *GEMAS* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada pokok bahasan pembagian.
3. Hasil analisis data kepraktisan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” berada pada kategori sangat praktis. Kepraktisan ini diketahui dari hasil rata-rata skor angket kepraktisan guru dan siswa setelah menggunakan produk permainan *GEMAS*. Hasil angket kepraktisan guru diperoleh 99% dengan kriteria sangat praktis. Serta hasil angket kepraktisan siswa diperoleh 99,4% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *GEMAS* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada pokok bahasan pembagian.
4. Berdasarkan hasil penelitian dan penerapan produk di kelas II MI Al-Hidayah GUPPI, media permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” efektif digunakan oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest. Sebelum menggunakan produk rata-rata test yaitu 62 dan setelah digunakan produk rata-rata test meningkat menjadi 85,44. Hasil N-

Gain juga mengalami peningkatan sedang dalam penguasaan konsep siswa yaitu 0,64 yang berada pada $0,31 < g \leq 0,70$. Dan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti media permainan *GEMAS* dapat meningkatkan pemahaman konsep pembagian siswa. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” dapat dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembagian siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dan hasil kesimpulan seperti yang telah dipaparkan diatas, peneliti menyadari adanya banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti memberikan saran:

1. Hasil penelitian dan pengembangan permainan *GEMAS* pokok bahasan pembagian diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan lebih dari satu pokok bahasan sebagai solusi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
3. Diperlukan penelitian lebih lanjut pada sekolah lain untuk mengetahui keefektifan produk permainan *GEMAS* untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan permainan *GEMAS* terhadap kemampuan pemahaman konsep pembagian siswa.