

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, motivasi belajar matematika siswa meningkat karena penggunaan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini dapat terlihat dari hasil angket motivasi belajar matematika siswa pada siklus I yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 128,86 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 56,80% yang termasuk ke dalam interpretasi “cukup baik”. Hasil tersebut berbeda jika dibandingkan pada siklus II yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 138,86 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 71,21% yang termasuk ke dalam interpretasi “baik”. Hasil yang berbeda juga ditunjukkan pada siklus III yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 148,33 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 76,07% yang termasuk ke dalam interpretasi “baik”. Dengan demikian, dapat ditunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa di kelas X MIA 2 telah mengalami peningkatan sebesar 10,68 dengan rata-rata presentase sebesar 14,41% pada siklus I ke siklus II dan mengalami peningkatan sebesar 9,47 dengan rata-rata presentase sebesar 4,86% pada siklus II ke siklus III.

Peranan guru dalam penggunaan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan katu soal melalui penerapan model pembelajaran PBL dapat

terlihat dari pemusatan perhatian siswa yang dilakukan guru ketika menyampaikan materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran sebagai motivasi awal siswa dengan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran PBL. Selain itu, pemusatan perhatian yang dilakukan guru ketika menyampaikan peraturan permainan, menginstruksikan siswa dan memberikan batasan waktu untuk berdiskusi, serta memaparkan hasil diskusi. Selanjutnya, pemberian penghargaan yang dilakukan guru kepada siswa berupa poin plus bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dan kelompok yang dapat menyelesaikan diskusi terlebih dahulu dengan jawaban benar dan mempresentasikannya. Selain itu, guru juga memberikan teguran dan hukuman berupa poin minus bagi siswa maupun kelompok yang membuat gaduh proses belajar dan pembelajaran serta nasihat untuk tidak mengulanginya.

Respon siswa terhadap penggunaan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran PBL dapat terlihat dari rasa senang siswa belajar matematika di ruang kelas dengan menggunakan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran PBL, karena permainan tersebut *familiar* dan sangat dekat dengan kehidupan siswa, seperti monopoli dan *get rich*. Selanjutnya, siswa merespon dengan perubahan tingkah laku pada proses belajar dan pembelajaran matematika di ruang kelas yang ditunjukkan dengan adanya gairah, keinginan, kemauan dan semangat dalam belajar, memperhatikan penjelasan guru dan merespon pertanyaan dengan baik serta

keberanian siswa ketika tampil untuk memaparkan hasil diskusi. Selain itu, penggunaan permainan *mathpoly* dalam proses belajar dan pembelajaran yang terbilang baru dapat memunculkan motivasi belajar matematika siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, implikasi yang dapat terjadi dalam kegiatan penelitian ini antara lain:

1. Motivasi belajar matematika siswa meningkat setelah menggunakan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
2. Perhatian siswa dapat terpusat pada proses belajar dan pembelajaran matematika di ruang kelas dan adanya keinginan berkompetisi dalam diri siswa yang muncul ketika menemukan permasalahan matematika pada kartu soal, kemudian mendiskusikan dan mengerjakan di Lembar Aktivitas Siswa (LAS).
3. Siswa merasa senang dan termotivasi dalam proses belajar dan pembelajaran di ruang kelas. Lebih lanjut, siswa mempunyai keinginan adanya jam pelajaran tambahan untuk matematika wajib dan permainan *mathpoly* dapat diaplikasikan pada pelajaran lain.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang perlu dipertimbangkan dalam upaya peningkatan motivasi belajar matematika siswa

dengan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

1. Bagi siswa, sebaiknya mempersiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu dan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang materi yang akan dipelajari melalui buku atau sumber lain seperti internet. Saran tersebut diberikan kepada siswa karena di dalam karakteristik model pembelajaran PBL menyatakan bahwa siswa menyelesaikan masalah dengan penyelidikan autentik dan bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Dengan demikian, dapat memperkecil kemungkinan penggunaan internet di dalam proses belajar dan pembelajaran saat diskusi kelompok berlangsung di ruang kelas.
2. Bagi guru, sebaiknya mempersiapkan diri dengan mencari permasalahan yang berkaitan dengan fenomena atau kejadian nyata karena di dalam karakteristik model pembelajaran PBL guru berperan sebagai tutor dan fasilitator. Hal ini bertujuan untuk memunculkan motivasi sekaligus menggiring siswa dalam proses pemecahan masalah.
3. Bagi sekolah, jika ingin menggunakan permainan *mathpoly* dalam proses belajar dan pembelajaran di ruang kelas, sebaiknya dilakukan perencanaan semaksimal mungkin karena proses belajar dan pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model pembelajaran PBL memerlukan sarana dan

prasarana di ruang kelas yang mendukung dan memadai, seperti LCD dan layar proyektor.

4. Bagi pelaksanaan pendidikan, pengaturan waktu dalam proses belajar dan pembelajaran dengan metode permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal melalui penerapan model PBL sebaiknya diperhatikan, supaya siswa disiplin dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.
5. Bagi pembaca, penerapan model pembelajaran PBL sebaiknya dilakukan pada sekolah yang terakreditasi A atau B, karena model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk belajar secara mandiri dengan pemberian masalah nyata yang mengambang, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penyelesaian masalah dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelompok dengan perolehan informasi yang tidak dari satu sumber saja.
6. Bagi peneliti, diharapkan nantinya penggunaan metode permainan *mathpoly* dalam bentuk penugasan kartu soal dapat menggunakan metode dan teknik permainan lainnya yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari dan dapat diterapkan untuk materi atau mata pelajaran lain.