

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 2 SD Mardi Rahayu 02, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Games-Based Learning* (GBL) berbantuan Karcepin memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi perkalian. Penerapan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui media Karcepin tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Selaras dengan tujuan penelitian pertama, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Games-Based Learning* berbantuan Karcepin. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model ini. Setiap sub bab dalam materi perkalian seperti konsep dasar perkalian, sifat pertukaran, perkalian hasil tertentu, soal cerita, dan hasil perkalian 1–100 mendapatkan perhatian khusus dalam pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam dan terstruktur.

Terkait dengan tujuan penelitian kedua, hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model *Games-Based Learning* berbantuan Karcepin berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode

konvensional. Hal ini terlihat dari skor tes pemahaman konsep yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, hasil tes pada siswa kelas 3 sebagai kelompok pembanding juga menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model GBL berbantuan Karcepin memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyelesaikan soal cerita, serta menunjukkan kreativitas dan daya nalar yang lebih tinggi dalam menyelesaikan soal terbuka. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran inovatif sejak dini untuk membangun pemahaman konsep matematika yang kuat.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti bahwa model *Games-Based Learning* berbantuan Karcepin merupakan alternatif pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

## 5.2 SARAN

### 5.2.1. Saran Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih aktif dan kreatif dalam menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *Games-Based Learning* (GBL) berbantuan media visual, seperti *karcepin*, dalam mengajarkan konsep matematika, khususnya di kelas rendah. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, guru perlu memfasilitasi diskusi dan refleksi setelah aktivitas permainan untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

### **5.2.2. Saran Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan mendukung guru dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, termasuk media pembelajaran seperti *karcepin*, serta mengadakan pelatihan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan. Dukungan institusional ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **5.2.3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih terbatas pada satu mata pelajaran dan tingkat kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model GBL ini pada mata pelajaran lain dan jenjang kelas yang berbeda untuk mengukur konsistensi efektivitas model dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi integrasi teknologi digital dalam GBL, seperti penggunaan aplikasi mobile atau platform pembelajaran daring, untuk memperluas jangkauan dan efektivitas metode ini.

### **5.2.4. Saran Bagi Siswa**

Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan metode belajar berbasis permainan sebagai sarana untuk menggali dan memahami konsep pelajaran secara mendalam, bukan hanya untuk hiburan semata. Keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis, yang penting untuk keberhasilan akademik mereka di masa depan.