BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan tugas akhir di SD Negeri Sidorejo Tapah, dapat disimpulkan bahwa penerapan **model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*)** berbantuan media **MATHNOPOLI Pecahan** efektif dalam meningkatkan **kemampuan pemecahan masalah matematika** siswa kelas IV, khususnya pada materi pecahan.

Keefektifan penerapan model ini ditunjukkan melalui hasil observasi, angket, dan tes hasil belajar yang memperlihatkan peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan secara sistematis. Siswa tidak hanya mampu menjawab soal, tetapi juga menunjukkan pemahaman terhadap langkah-langkah pemecahan masalah sesuai dengan tahapan Polya, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil.

Selain itu, penggunaan media MATHNOPOLI Pecahan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, kombinasi antara model *Game-Based Learning* dan media MATHNOPOLI Pecahan dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. **Untuk Sekolah (SD Negeri Sidorejo Tapah)**
   a) Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan pembelajaran inovatif dengan mengintegrasikan model *Game-Based Learning* berbantuan media MATHNOPOLI Pecahan dalam pembelajaran matematika secara lebih luas, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah.

   b) Sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan lainnya guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

2. **Untuk Guru**

   a) Guru diharapkan dapat mengoptimalkan peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis permainan dengan memberikan bimbingan yang terarah agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami konsep matematika secara mendalam.
   b) Guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi soal dan tantangan dalam media MATHNOPOLI Pecahan agar pembelajaran tetap menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
   c) Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. **Untuk Peneliti Selanjutnya**
   a) Penelitian ini masih terbatas pada materi pecahan dan satu kelas tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi matematika lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda, serta mengombinasikan media MATHNOPOLI Pecahan dengan model pembelajaran lain.

C. PENUTUP

Laporan tugas akhir ini menunjukkan bahwa penerapan **model *Game-Based Learning* berbantuan media MATHNOPOLI Pecahan** merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV di SD Negeri Sidorejo Tapah. Temuan ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Keberhasilan media MATHNOPOLI Pecahan dalam membantu siswa memahami konsep pecahan menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Diharapkan hasil tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru serta lembaga pendidikan untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di masa yang akan datang.