

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

1. Prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 2 Purba yang diajar dengan metode pembelajaran permainan lebih tinggi dibandingkan dengan jika diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2. Siswa yang memiliki daya imajinasi tinggi memperoleh prestasi belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki daya imajinasi rendah.
3. Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan daya imajinasi dalam mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa SD Negeri No. 064013 Kecamatan Medan Barat. Untuk siswa yang memiliki daya imajinasi tinggi lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa menggunakan metode pembelajaran permainan daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk siswa yang memiliki daya imajinasi rendah, ternyata metode pembelajaran konvensional lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa, dari pada jika menggunakan metode pembelajaran permainan.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan metode pembelajaran permainan, memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan jika diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan prestasi belajar yang

dapat dicapai siswa, tidak saja disebabkan oleh kemudahan belajar yang mereka peroleh dari sarana yang mereka gunakan, tetapi juga disebabkan oleh optimasi aktivitas belajar yang mereka lakukan.

Dengan demikian, diharapkan agar para guru SD Negeri No. 064013 untuk senantiasa meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan yang luas dalam memilih dan menyusun metode pembelajaran permainan untuk memudahkan siswa memaknai dan memahami mata pelajaran matematika. Dengan penguasaan, pengetahuan, pemahaman, dan wawasan tentang metode pembelajaran permainan, seorang guru diharapkan mampu melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar matematika dan bersifat sebagai pedoman bagi perangsangan pembelajaran para guru tersebut dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam menerapkan metode pembelajaran permainan, guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa dapat bereksplorasi secara bebas dalam menyampaikan pendapatnya guna memecahkan masalah belajarnya secara tuntas. Pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira akan bermuara kepada bangkitnya minat belajar anak, mengarahkan anak untuk terlibat secara penuh, serta terciptanya makna, nilai, dan pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari). Melalui pembelajaran permainan, guru diharapkan mampu untuk menciptakan suasana belajar, di mana setiap komponen pembelajaran memiliki *sense of belongs* dalam arti yang lebih luas bahwa kita harus belajar merasakan apa yang dirasakan oleh

orang lain tanpa memaksakan kehendak, untuk menemukan suatu solusi permasalahan secara bersama-sama sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mencermati hasil penelitian ini, maka guru perlu mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan matematika kepada siswa sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Salah satu karakteristik siswa yang harus dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran matematika adalah daya imajinasi siswa. Dengan adanya daya imajinasi, siswa akan mampu untuk mengajukan beberapa pendekatan pemecahan masalah-masalah dalam pelajaran matematika, mampu mengkonstruksi pengetahuan dalam benaknya, mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan mengalami sendiri perolehan prestasi belajar dengan cara menentukan dan mengambil materi-materi penting dari apa yang dipelajarinya melalui objek bermain yang dijadikan sebagai contoh representatif dari materi pembelajaran.

Siswa dengan daya imajinasi tinggi akan memperoleh prestasi belajar matematika yang lebih tinggi jika diajarkan dengan metode pembelajaran permainan dibandingkan dengan jika diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa dengan daya imajinasi tinggi dapat berkembang dengan baik, sebab dengan daya imajinasi tinggi ini akan membantu siswa tersebut dalam mengembangkan dan meningkatkan tingkat kecerdasannya. Dengan imajinasi tinggi siswa dapat membuat sebuah ide, menemukan nilai sesuatu dengan beberapa cara dalam sebuah ide, atau memiliki ide baru untuk menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang yang relative berbeda. Dengan melakukan kegiatan imajinasi tinggi, siswa menjadi lebih kreatif, sebab kreativitas sangat dekat dengan imajinasi atau manifestasi

kecerdikan dalam berbagai pencarian yang bernilai. Selain itu, melalui metode pembelajaran permainan siswa akan : (a) dihadapkan kepada situasi yang mengandung "belajar sambil bermain" yang sedapat mungkin mirip dengan yang dihadapi dalam kehidupan, dan (b) mengusahakan agar setiap siswa mengemukakan responsnya secara bebas sesuai dengan apa yang dirasakannya, (c) memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Di sinilah proses pembelajaran terjadi, di mana mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Selain metode pembelajaran permainan, penggunaan metode pembelajaran konvensional juga efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa, hal ini berimplikasi juga terhadap guru bagaimana menyusun metode pembelajaran konvensional yang efektif dan efisien untuk memperoleh prestasi belajar matematika yang lebih maksimal. Untuk siswa dengan daya imajinasi rendah akan memperoleh prestasi belajar matematika yang lebih baik jika diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, sebab siswa dengan daya imajinasi rendah akan mengalami kesulitan untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan matematika yang dibutuhkannya, sebab siswa tersebut memiliki tingkat kecepatan yang rendah dalam memahami, dan memaknai materi-materi esensial pelajaran matematika. Struktur kognitif siswa

dengan daya imajinasi rendah membutuhkan waktu dan proses pembelajaran yang lebih lama untuk mencerna suatu materi pelajaran matematika yang disajikan.

Sebaliknya, untuk siswa yang memiliki daya imajinasi rendah, jika diajar dengan metode pembelajaran konvensional akan memperoleh prestasi belajar yang lebih baik, sebab metode pembelajaran konvensional adalah suatu metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred*). Artinya, proses pembelajaran didominasi oleh guru, di mana guru berperan sebagai nara sumber dan merangsang siswa untuk mengeluarkan ide-ide atau konsep dengan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dipahami dalam memecahkan masalah. Di akhir pembelajaran, dilakukan kegiatan tanya jawab, memberikan tugas kepada siswa untuk membuat rangkuman pelajaran yang baru diikuti dibuku catatan masing-masing dengan memberitahukan terlebih dahulu materi-materi penting pada pembelajaran yang baru dilakukan. Dengan demikian, meskipun siswa memiliki daya imajinasi rendah, siswa tersebut cenderung dapat menerima dan memahami makna dan esensi materi-materi penting pelajaran tersebut, sebab guru senantiasa mengarahkan dan membimbing siswa untuk memperoleh prestasi belajar sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perolehan pengetahuan dan keterampilan secara sistematis yang bersumber dari guru sebagai sumber utama pengetahuan dan sekaligus penyaji isi materi pelajaran masih harus tetap dipertahankan.

Penerapan metode pembelajaran permainan dengan daya imajinasi tinggi akan lebih efektif dan efisien sebab partisipasi siswa dalam bekerjasama akan memperoleh prestasi belajar yang baik. Guru harus berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, terutama dalam mengarahkan siswa dalam

mempersiapkan dan menampilkan metode permainan atau objek yang dijadikan contoh secara representatif, alat-alat atau media pembelajaran yang sangat mendukung penerapan metode pembelajaran permainan ini. Selain itu, LPTK ataupun UNIMED sebagai lembaga yang mendidik calon-calon guru dapat mengusahakan bagaimana memperkenalkan bermacam-macam metode pembelajaran permainan kepada mahasiswanya sebagai calon guru, misalnya melaksanakan seminar-seminar, loka karya, pendidikan dan pelatihan yang bertujuan untuk mensosialisasikan metode pembelajaran permainan bagi guru dan calon guru, sehingga menambah wawasan dan pengetahuan mereka terhadap metode pembelajaran tersebut. Calon guru perlu dibekali masalah ini, baik secara teori maupun secara praktek dalam merancang atau membuat latihan dalam pelaksanaannya di kelas.

Penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran juga efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini berimplikasi juga terhadap guru bagaimana menyusun metode konvensional yang efektif dan efisien agar siswa mudah untuk mengikuti pelajaran, menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat dan mudah dipahami. Hal tersebut dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan cara mendisain dan mengelola pembelajaran di dalam kelas sedemikian rupa, sehingga siswa mampu memberikan perhatian yang utuh terhadap mata pelajaran yang disampaikan guru. Selain itu, guru mengarahkan dan membimbing siswa dalam merangkum materi-materi essensial yang disampaikan oleh guru sebagai sumber utama pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, prestasi penelitian ini dapat diterapkan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya bidang studi matematika. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan suatu rekomendasi kepada pihak yang memiliki jalur struktural secara langsung seperti induk organisasi guru yaitu Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) kepada instansi terkait yang mengelola pendidikan secara menyeluruh untuk mengadakan suatu pendidikan dan pelatihan bagi guru-guru khususnya guru matematika untuk menyusun program pembelajaran. Dengan demikian, PGRI dapat meminta secara langsung kepada dinas pendidikan setempat untuk memberikan suatu pendidikan dan pelatihan kepada guru-guru matematika untuk meningkatkan kemampuan mengelola dan merencanakan pembelajaran agar prestasi belajar yang dicapai siswa meningkat.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi seperti yang telah dikemukakan di atas, maka berkenaan dengan hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti memberikan saran seperti berikut :

- (1) Mengupayakan mutu pendidikan di SD Negeri No. 064013-Kecamatan Medan Barat, dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang bervariasi. Salah satu alternatif pengembangannya adalah melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan, kondisi dan karakteristik siswa. Metode yang dapat dipilih antara lain adalah metode pembelajaran permainan dan konvensional. Dengan demikian, perlu dilakukannya pendidikan dan

pelatihan bagi guru-guru matematika dalam meningkatkan kemampuan guru dalam penyusunan program pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran permainan dan konvensional

- (2) Guru matematika harus mempertimbangkan karakteristik siswanya terutama dalam hal daya imajinasi siswa sebelum memilih pendekatan pembelajaran yang dipilihnya sehubungan dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, guru perlu melakukan pengkajian yang mendalam tentang karakteristik siswa untuk dijadikan sebagai pijakan atau acuan untuk mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran permainan dan konvensional dalam menciptakan pembelajaran matematika secara efektif dan efisien.

- (3) Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk setiap jenjang pendidikan dan pada sampel yang lebih luas serta variabel penelitian berbeda lainnya, dengan mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini.