

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan

1. Proses permainan tradisional badamprak yang dilakukan pada pembelajaran di kelas eksperimen menekankan pada aktivitas peserta didik. Permainan tradisional badamprak sebelum dilaksanakan pada pembelajaran di kelas eksperimen terbagi dalam beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi/penilaian.
2. Penerapan permainan tradisional badamprak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di MINI 17 Hulu sungai Tengah. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 25,71 dari nilai rata-rata kognitif *pretest* 64,50 menjadi 92,00 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi amat baik
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di MIN 17 Hulu Sungai Tengah. Hal ini berdasarkan hasil uji *u* yang menyatakan bahwa nilai Sig. pada penelitian ini adalah Kognitif 0,000. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya menggunakan permainan tradisional badamprak dalam pembelajaran Matematika, terutama pada materi FPB dan KPK karena penggunaan permainan ini sesuai dengan tahap pemikiran dan perkembangan peserta didik.
- b. Guru hendaknya menggunakan media, metode, teknik, dan strategi yang bervariasi agar anak lebih antusias belajar saat proses pembelajaran serta hasil pembelajaran meningkat.
- c. Dapat mengembangkan pemahaman pembelajaran matematika kepada peserta didik melalui permainan tradisional badamprak
- d. Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran

### **2. Bagi Peserta Didik**

- a. Dapat menghilangkan rasa jenuh pada proses pembelajaran
- b. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika
- c. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran

### **3. Pihak Sekolah**

- a. Sekolah sebaiknya menyediakan alat bantu pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih terfasilitasi dengan baik dan peserta didik makin antusias dalam belajar.

- b. Sekolah sebaiknya bekerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam memberikan dukungan kepada peserta didik untuk belajar Matematika.

#### **4. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Mengingat keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, peneliti berharap untuk para peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda serta pengelolaan waktu yang lebih baik.