

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Board Game ZUZO* pada mata pelajaran Matematika di kelas III SDN 2 Padasuka dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis, maka sesuai rumusan masalah dapat memperoleh kesimpulan bahwa dari hasil analisis data dan pengolahan statistik, kemampuan penalaran matematis siswa berpengaruh secara signifikan dengan menggunakan media *Board Game ZUZO*. Selain itu, hasil tes akhir (*post-test*) yang dilakukan kepada siswa dapat dilihat bahwa hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran ini pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t dua arah (*Sign 2-tailed*), diperoleh nilai signifikansi (*Sign 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 dan H_a diterima. Perumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari adanya penerapan media *Board Game ZUZO* terhadap kemampuan penalaran matematis siswa kelas III SDN 2 Padasuka.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah penulis lakukan, maka dapat diketahui adanya peningkatan terhadap kemampuan penalaran matematis. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa masih dapat ditemukan kekurangan dalam pelaksanaannya. Maka dari itu, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Media pembelajaran yaitu media *Board Game ZUZO* merupakan salah satu media alternatif yang dapat diterapkan dalam proses

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis. Selain itu, dengan menggunakan media *Board Game ZUZO* dapat membuat siswa lebih mudah menerima dan memahami dalam proses pembelajaran.

2. Kepada Siswa

Bagi siswa, diharapkan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan jangkauan materi yang lebih luas, tingkat kelas yang berbeda, atau variabel lain yang relevan seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, atau hasil belajar jangka panjang. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengombinasikan media *Board Game* ini dengan model pembelajaran tertentu untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.