

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa di SMP Negeri 46 Bandung kelas VIII pada materi unsur-unsur lingkaran, sudut pusat dan sudut keliling serta panjang busur dan luas juring, maka secara garis besar diambil beberapa hal yang menjadi kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa antara yang menggunakan media *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata *n-gain* kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan media *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik lebih baik peningkatannya daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Maka, pembelajaran matematika yang menggunakan media *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa
2. Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa antara yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dan pembelajaran konvensional dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional berdasarkan tingkat PAM (tinggi, sedang, dan rendah) siswa. Adapun diperoleh hasil pengujian hipotesisnya sebagai berikut:
 - a. Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dan pembelajaran konvensional berdasarkan tingkat Pengetahuan Awal Matematis (PAM) yang kategorinya tinggi, sedang, dan rendah.

- b. Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dan pembelajaran konvensional.
 - c. Tidak terdapat perbedaan interaksi antara media pembelajaran *powerpoint game* melalui pendekatan saintifik dan konvensional dengan tingkat Pengetahuan Awal Matematis (PAM) yang kategorinya tinggi, sedang, dan rendah dalam kemampuan pemahaman matematis siswa.
3. Sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *powerpoint game* memberikan sikap yang positif. Hal ini dapat dilihat ketika siswa menggunakan media *powerpoint game* menjadi lebih aktif, semangat, antusias dan senang karena permainan yang dimainkan tidak monoton.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika berbantuan media *powerpoint game* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam berpendapat, belajar mandiri, dan mengemukakan ide-idenya.
2. Untuk peneliti maupun calon guru yang akan menggunakan media *powerpoint game* agar dapat memanfaatkan waktu lebih efektif dan efisien karena proses pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint game* ini memerlukan waktu yang cukup lama mengingat keterbatasan waktu dan tingkat kecepatan belajar siswa saat menggunakan *powerpoint game*.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media *powerpoint game* sebaiknya mencari sekolah yang dapat memfasilitasi sarana penelitian misalnya tersedianya laboratorium komputer dan proyektor karena *powerpoint game* ini memerlukan komputer atau laptop sehingga siswa dapat menggunakan *powerpoint game* dengan lancar.
4. Untuk peneliti maupun calon guru yang akan menggunakan *powerpoint game* sebaiknya menguasai terlebih dahulu cara pembuatan media tersebut terutama

dalam memberikan animasi dan gambar-gambar yang relevan serta mampu menggunakannya untuk materi selain lingkaran.

5. Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu kemampuan awal yang harus dimiliki setiap siswa. Oleh karena itu siswa harus banyak diberikan latihan soal-soal matematika agar pemahaman siswa lebih meningkat. Misalnya yang berkaitan dengan soal cerita pada indikator memanfaatkan, menggunakan dan mengaplikasikan konsep dengan jenis tingkat kesukaran berbeda dari mulai rendah, sedang, hingga sukar agar siswa terbiasa dalam menyelesaikan soal cerita yang berbeda tingkat kesukarannya

