

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* pada murid kelas VI A MIT Daarunnaim Ambon, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* dalam pembelajaran matematika terlaksana dengan baik melalui tahapan konkret, abstrak, dan mencongak. Penggunaan permainan *Congka* menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Murid terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Penerapan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika murid. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis NGain dengan rata-rata sebesar 0,77 yang berada pada kategori tinggi. Selain itu, seluruh indikator pemahaman konsep mengalami peningkatan, dengan enam indikator berada pada kategori tinggi dan satu indikator berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara konkret dan bertahap membantu murid memahami konsep perkalian bilangan cacah dengan lebih baik.
3. Tingkat *Mathematics Anxiety* murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* berada pada kategori rendah. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar murid berada pada kategori rendah (65%) dan sangat rendah (15%), sedangkan 20% murid berada

pada kategori sedang. Tidak terdapat murid yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas melalui permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan tidak menimbulkan tekanan bagi murid.

4. Penerapan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika murid. Dampak tersebut terlihat dari meningkatnya pemahaman konsep matematika, rendahnya tingkat *Mathematics Anxiety*, meningkatnya motivasi belajar, serta tumbuhnya sikap positif murid terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, penggunaan permainan tradisional *Congka* menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar murid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru; Guru dapat menjadikan metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian bilangan cacah. Pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan konsep matematika dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh murid.
2. Bagi Madrasah; Madrasah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Selain membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, penggunaan permainan tradisional juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah.

3. Bagi Murid; Murid diharapkan terus mengembangkan semangat belajar, kepercayaan diri, dan sikap positif terhadap matematika. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika dan mengurangi rasa cemas saat belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya; Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian serupa pada materi matematika yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih luas, maupun penggunaan permainan tradisional lainnya sebagai media pembelajaran. Peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol atau metode eksperimen yang lebih kuat sehingga efektivitas penerapan metode GASING melalui permainan tradisional dapat dikaji secara lebih mendalam.

C. Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Metode GASING melalui permainan tradisional *Congka* direkomendasikan untuk diterapkan dan dikembangkan pada materi matematika lainnya, seperti pembagian, pecahan, faktor dan kelipatan, maupun operasi hitung lainnya guna menguji konsistensi efektivitas metode tersebut.
2. Permainan tradisional tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga berpotensi menjadi media pembelajaran matematika yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai pemanfaatan berbagai permainan tradisional lainnya sebagai media pembelajaran matematika.
3. Penelitian selanjutnya direkomendasikan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga efektivitas metode GASING melalui

permainan tradisional *Congka* dapat dibandingkan secara lebih objektif dengan model pembelajaran lainnya.

4. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar serta dilaksanakan pada jenjang dan wilayah yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.
5. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengukur *Mathematics Anxiety* sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran menggunakan angket yang sama sehingga perubahan tingkat kecemasan matematika murid dapat dianalisis secara lebih akurat. Selain itu, penelitian juga dapat mengintegrasikan variabel lain, seperti motivasi belajar, *self-efficacy*, kemampuan numerasi, atau prestasi belajar matematika untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *Mathematics Anxiety* murid.