

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan Canva yang memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis dan minat belajar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tingkat kevalidan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan Canva yang memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis dan minat belajar termasuk kategori sangat valid dan valid. Hal ini dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh dari validasi media dan validasi materi, yaitu 82,6% dan 76%.
2. Tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan Canva yang memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis dan minat belajar termasuk dalam kategori praktis. Hal ini tercermin dari skor rata-rata observasi kepraktisan yang mencapai 84,78%.
3. Kemampuan pemahaman matematis peserta didik setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek tergolong tinggi, yang terlihat dari rata-rata nilai tes sebesar 82,95 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Selain itu, kemampuan pemahaman matematis peserta didik juga dilihat dari ketuntasan tes, yang mencapai 81,82% dan dikategorikan tuntas.
4. Minat belajar peserta didik saat pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek tergolong tinggi, yang terlihat dari rata-rata nilai angket sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan minat belajar.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penelitian mengemukakan saran agar bisa meningkatkan pengembangan bahan ajar ini. Saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Terkait kevalidan bahan ajar, disarankan agar lembar validasi disusun secara lebih rinci dan terstruktur dengan memperhatikan setiap indikator media dan materi. Hal ini penting agar validasi lebih mencerminkan kualitas bahan ajar secara menyeluruh, dan dapat dijadikan dasar untuk penyempurnaan di tahap selanjutnya.
2. Terkait kepraktisan bahan ajar, disarankan agar pendidik yang menggunakan bahan ajar ini memberikan umpan balik setelah penerapan, baik dari sisi teknis maupun kenyamanan penggunaan. Selain itu, perlu juga dilakukan uji coba dalam konteks kelas yang lebih beragam, untuk memastikan kepraktisan bahan ajar dapat diterapkan secara luas.
3. Terkait kemampuan pemahaman konsep peserta didik, bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran kontekstual yang menghubungkan antara permainan tradisional dan konsep matematis. Disarankan agar bahan ajar ini terus dikembangkan dan diuji pada materi matematika lain, serta digunakan dalam pembelajaran yang menekankan aktivitas eksplorasi dan pemecahan masalah.
4. Terkait minat belajar peserta didik, disarankan untuk menambahkan instrumen awal (angket pre) atau wawancara untuk mendapatkan data yang lebih mendalam terkait perubahan minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga dapat dikembangkan dengan desain visual dan narasi yang lebih menarik agar keterlibatan dan ketertarikan peserta didik semakin meningkat.