

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terkait desain pembelajaran bilangan berpangkat berbantuan permainan *Matching-Operation* untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Hasil validasi desain pembelajaran bilangan berpangkat berbantuan permainan *Matching-Operation* untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh dari para validator, dengan persentase 92,72%.
2. Retensi dan minat belajar peserta didik termasuk kedalam kategori tinggi dan sangat tinggi setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *Matching-Operation*. Dengan rata-rata retensi dari hasil *Posttest* dan *Retest* sebesar 97,35%, dan rata-rata hasil angket sebesar 84,8%. Sehingga, desain pembelajaran bilangan berpangkat berbantuan permainan *Matching-Operation* dapat memfasilitasi retensi belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian desain pembelajaran bilangan berpangkat berbantuan permainan *Matching-Operation* untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik, terdapat saran yang peneliti kemukakan agar permainan *Matching-Operation* ini bisa lebih ditingkatkan. Bagi pendidik, Permainan *Matching-Operation* disarankan menjadi salah satu alternatif perangkat ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika, baik materi bilangan berpangkat ataupun materi lainnya, disarankan menjadi perangkat pembelajaran alternatif untuk memfasilitasi retensi dan minat belajar peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, Permainan *Matching-Operation* disarankan harus adanya pengembangan. Baik dari segi desain maupun materi, sehingga dapat digunakan untuk semua sub materi pada pelajaran matematika. Adapun saran untuk validasi, retensi dan minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Validasi

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk validator materi, soal, desain adalah orang yang berbeda dan minimal 2 (dua) orang validator dari setiap instrumen validasi untuk memperkuat kevalidan.

2. Retensi dan Minat Belajar

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memodifikasi soal dan desain permainan agar terus mengikuti perkembangan zaman. Serta disarankan untuk dikembangkan kedalam bentuk digital atau aplikasi, agar dalam proses penskorannya dapat muncul secara otomatis sehingga permainan *Matching-Operation* dapat lebih menarik dan mudah untuk digunakan.