

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pembelajaran matematika berbasis permainan, khususnya melalui media board game, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Matematika seringkali dianggap sulit dan tidak menarik oleh siswa karena fokus pada konsep, rumus, dan pola pembelajaran yang monoton. Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan mengubah suasana pembelajaran menjadi menarik, seperti bermain, dan berinteraksi dengan teman-teman. Permainan dapat mengaitkan materi matematika dengan situasi sehari-hari, membuat siswa lebih memahami manfaat belajar matematika dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. *Board game* sebagai media pembelajaran matematika memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa pada SD Kristen 2 Purwokerto. Board game "Trans Matematika" yang bertemakan wisata di Banyumas, ditujukan untuk memperkenalkan tempat wisata di daerah tersebut sambil belajar matematika. Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran, siswa akan belajar matematika tanpa tekanan dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan, dan media pendukung yang dibuat juga dapat membantu para siswa untuk penggunaan *board game*.

6.2 Saran

Media permainan pembelajaran berupa *board game* sebagai media pembelajaran matematika ini ditujukan secara khusus untuk pembelajaran matematika untuk kelas III SD. Melihat sedikit sekali bahkan hampir tidak ada *board game* langsung berfokus pada pembelajaran matematika untuk kelas III SD dengan media *board game*, disarankan agar *board game* sebagai media pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan kepada anak. Sebagai media pembelajaran baru dan unik untuk

mempelajari pelajaran matematika, sehingga muncul rasa jika matematika itu menyenangkan.

Board game sebagai media pembelajaran matematika ini hanya dirancang khusus untuk siswa kelas III SD diharapkan akan adanya rancangan untuk berbagai macam kelas siswa SD.