

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media *puzzle* secara signifikan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-A SMA Negeri 2 Kuta Baro, khususnya pada materi logaritma. Hal ini terbukti dari nilai rata – rata siswa antara *pretest* dan *posttest*.

Hasil angket menunjukkan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media *puzzle*. Sebanyak 50.00% siswa menilai media ini sangat positif, dan 50.00% siswa menilai positif, menandakan bahwa *game puzzle* mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi belajar, serta pemahaman konsep logaritma secara lebih baik.

Dari uji normalitas diperoleh nilai signifikansi masing- masing sebesar 0.048 dan 0.006. Karena nilai 0.048 lebih besar dari $\alpha = 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan 0.006 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, untuk pengujian hipotesis digunakan uji non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh bahwa seluruh siswa (18 siswa) mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan *puzzle*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *positive ranks*

sebanyak 18, *negative ranks* sebanyak 0, dan *ties* (nilai sama) sebanyak 0. Artinya, tidak ada siswa yang mengalami penurunan atau tetap pada skor yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

Selain itu, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai $Z = -3.733$ dengan tingkat signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari taraf signifikan 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan melihat hasil yang didapatkan, maka peneliti memberikan saran ke beberapa pihak diantaranya:

5.2.1 Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan media pembelajaran berupa *game puzzle* sebagai alternatif dalam mengajarkan matematika, terutama untuk materi yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis seperti logaritma. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat belajar, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, guru juga harus merancang soal *puzzle* yang sesuai dengan kemampuan siswa dan indikator berpikir kritis agar hasil belajar lebih maksimal.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis media seperti *game puzzle*. Keterlibatan aktif dalam kegiatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar. Dengan demikian,

siswa dapat mengembangkan kebiasaan berpikir analitis dan reflektif dalam menyelesaikan permasalahan matematika maupun kehidupan sehari-hari.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan ruang lingkup materi (materi logaritma di satu kelas). Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah responden, jenjang pendidikan, maupun variasi media pembelajaran berbasis *game* lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menambahkan variabel lain, seperti *self-efficacy*, motivasi belajar, atau kemampuan pemecahan masalah matematis, untuk melihat pengaruh lebih komprehensif dari media *game puzzle* terhadap berbagai aspek kemampuan berpikir siswa.

5.2.4 Bagi Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembang media disarankan untuk terus meningkatkan kualitas dan variasi *game puzzle* agar lebih interaktif, adaptif terhadap tingkat kemampuan siswa, serta relevan dengan Kurikulum Merdeka. Integrasi fitur umpan balik otomatis (*feedback*) dan penilaian berbasis indikator berpikir kritis akan membuat media lebih efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.