

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan permainan teka-teki angka dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Proses pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 20 Kota Bengkulu dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pembukaan guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan latihan soal. Namun sebelum penggunaan permainan dalam pembelajaran, sebagian siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan beberapa siswa kurang percaya diri dan kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Penerapan permainan teka-teki angka dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa,

membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, membagikan lembar teka-teki angka kepada setiap kelompok, serta membimbing siswa dalam menyelesaikan permainan tersebut. Penerapan permainan ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar serta bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan teka-teki yang diberikan.

3. Penggunaan permainan teka-teki angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari meningkatnya semangat belajar siswa, meningkatnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam berdiskusi dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal matematika dan lebih berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, permainan teka-teki angka dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan permainan teka-teki angka dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 20 Kota Bengkulu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif dalam proses pembelajaran matematika, salah satunya dengan menggunakan permainan edukatif seperti permainan teka-teki angka. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan jenis permainan atau metode pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhaq, A. (2014). *Matematika: Konsep dan Peranannya dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Ali, Musyafa. (2021). “Pengaruh Permainan Teka-Teki Angka Dan Huruf Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak” 10 (2): 254–65.
- Alim, K., Pratiwi, N., Bemis, R., Al Faruqi, F., Safitri, A. N., & Shalihin, M. I. (2024). Pendekatan Edukatif Teka-Teki Matematika untuk Peningkatan Numerasi di SDN 065/IV Kota Jambi. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 170-176.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, N., Azizah, N. L., & Latifah, F. N. (2023). Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Kampung Matematika. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 7(2), 392-397.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Crute, Thomas D. & Myers, Stephanie A. (2007). “Sudoku Puzzles as Chemistry Learning Tools.” *Journal of Chemical Education* 84(4): 612–613.
- Dewi, Rina, dan Indah Sari. (2008). “Analisis Penyelesaian Puzzle Sudoku dengan Menerapkan Algoritma Backtracking Memanfaatkan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0.” *Jurnal Ilmiah Informasi Asia*, 2(2): 1–18.
- Diandaru, Bambang Haris. (2021). “MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs NEGERI 2 KOTA SEMARANG,”

185–96.

Dihe, Laurensius, and Yvonne Wangdra. (2023). “Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa,” no. September, 84–90.

Emda, A. (2021). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Banda Aceh: Lembaga Penelitian dan Penerbitan.

Erdriani, Deby, Dewi Devita, and Laila Marhayati. (2023). “Sosialisasi Permainan Sudoku Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMP Negeri 8 Padang” 1 (1): 1–6.

Ginanjari, Ani Yanti. (2017). “Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, hlm. 121–129.

Handini, A. (2014). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa: penelitian tindakan kelas di MI Jam’iyyatul Khair Ciputat.

Harefa, Darmawan, dkk. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.

Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. (2021). “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini” 4.

Hidayat, R. (2021). *Strategi pembelajaran matematika sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ismunandar, D., Sobikhah, S., Hamidah, I., & Pauzan, M. (2025). Bermain Angka dengan Menggunakan Aplikasi SUDOKU di SDN 2 Jangga. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 207–220.

Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan*

Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Konsep, Pemahaman, and Matematis Siswa. (2020). “Jurnal Pendidikan Matematika” 8 (2): 77–88.

Laili, N. A., & Mardiyana, I. I. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 208-224.

Lestari, I. N. (2015). Pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD N Plebengan. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.

Neni Elvira, and Herman Nirwana. (2023). “Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran” 1 (2): 350–59.

Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 115-127.

Pérez, A. L., & Lamoureux, G. (2007). *Sudoku Puzzles for First-Year Organic Chemistry Students*. *Journal of Chemical Education*, 84(4), 614. DOI:10.1021/ed084p614

Prajono, R., & Sari, S. M. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(03), 134-148.

Ridwan. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sa'adah, M., Ningsih, H. W. K., Ma'rifah, S., Saputri, A. M., Ilmiyah, N., & Rahayu, P. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Melalui Optimasi Game “Moving Twins”. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 6(1), 11-20.

- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siagian, Muhammad Daut, Pembelajaran Matematika, and A Pendahuluan. (2017). "Issn 2086-4205" VII (2): 61–73.
- Simanullang, A. S., Witri, G., & Antosa, Z. (2025). PENGEMBANGAN GAME SUDOKU PEMECAHAN MASALAH (SUPEMA) PADA MATERI BILANGAN DI SEKOLAH DASAR. *Nagri Pustaka: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sejarah, dan Budaya*, 3(1), 193-198.
- Simbolon, J. F., Siahaan, P., & Harahap, A. (2020). Peran Matematika dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir dan Ilmu Lainnya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 75–85.
- Sinungan, M. (2016). *Produktivitas: Apa dan Bagaimana*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sipayung, M. A., Gultom, R., Malau, O., Barasa, T., & Pestaria, P. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 3(2), 103-112.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik Pengelolaan Kelas*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Susanti, Yuliana. (2020). "Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah" 2:435–48.

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. (2023). "Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2 (1): 160–66.

Tansya, T., Utami, N. A., Nababan, E. B., & Susilo, B. E. (2024, February). Media Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Sudoku: Systematic Literature Review. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 489-495).

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utami, N. A., & Susilo, B. E. (2024). *Media Pembelajaran Matematika dalam Permainan Sudoku: Systematic Literature Review*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 7, 489–495.

Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran matematika menyenangkan di SD melalui permainan. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18-23.

Winardi. (2016). *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Yusuf, A. M. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.