

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Model *Game Based Learning* efektif diterapkan sesuai sintaksnya dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Sintak yang terdiri dari lima tahap:

- 1) Sesi Persiapan

Sebelum melakukan pembelajaran tentunya guru membuat modul ajar sebagai skenario dalam pembelajaran matematika pada materi “segi banyak”, menyiapkan alat, media, dan kondisi kelas sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran. Tahap ini membangun kesiapan belajar dan rasa antusias siswa inklusi sebelum mengikuti aktivitas inti.

- 2) Menjelaskan Konsep

Guru menyampaikan materi dasar “segi banyak” yaitu memperkenalkan apa itu bangun datar dengan menggunakan media visual, alat peraga, dan penjelasan verbal. Kegiatan ini memberikan pemahaman awal yang kuat kepada siswa sebelum memulai permainan. Siswa inklusi menunjukkan rasa ingin tahu tinggi, terutama ketika dikenalkan pada bentuk-bentuk bangun melalui benda konkret.

3) Sesi Permainan

Siswa inklusi melaksanakan permainan edukatif permainan STEM Lidi. Dalam sesi ini, siswa inklusi menyusun bangun datar menggunakan lidi dan buah cepokak sebagai sisinya. Tahapan ini menjadi puncak aktivitas yang memunculkan kreativitas, kerja sama, dan keluwesan berpikir siswa inklusi dalam memahami konsep secara langsung.

4) Merangkum Pengetahuan

Setelah sesi bermain, siswa inklusi didorong untuk menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Guru membimbing siswa inklusi untuk menyebutkan ciri-ciri bangun datar yang termasuk segi banyak yang telah mereka bentuk, baik dari segi sisi maupun sudut. Tahap ini memperkuat pemahaman siswa dan melatih kemampuan elaborasi serta refleksi terhadap pengalaman belajar.

5) Sesi Evaluasi

Guru mengevaluasi pembelajaran melalui pertanyaan, diskusi, dan lembar tugas sederhana. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan yang ramah dan suportif, sehingga siswa inklusi dapat mengungkapkan apa yang mereka pelajari dengan percaya diri. Siswa inklusi juga menunjukkan partisipasi aktif dengan bantuan visual dan verbal yang disesuaikan.

2. Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kreativitas belajar siswa inklusi dalam pembelajaran matematika kelas IV SD N 131/IV Kota Jambi, khususnya dengan penerapan model pembelajaran yang aktif dan partisipatif seperti *Game Based Learning (GBL)*, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa berkembang positif sesuai dengan empat indikator utama,

yaitu rasa ingin tahu, kelancaran berpikir, keluwesan, dan keaslian. Adapun kesimpulan berdasarkan masing-masing indikator kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Siswa inklusi menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi segi banyak yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan melalui berbagai pertanyaan yang muncul dari siswa, baik tentang bentuk, jumlah sisi, maupun hubungan antar bangun. Model pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas langsung berhasil memancing minat siswa inklusi untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

2) Kelancaran (*Fluency*)

Siswa inklusi mampu mengemukakan banyak ide atau jawaban selama proses pembelajaran, baik saat diskusi, menjawab pertanyaan guru, maupun saat bermain menyusun bangun datar. Mereka tidak hanya memberikan satu jawaban, tetapi mampu mengemukakan berbagai kemungkinan bentuk, cara menyusun, dan menyebutkan ciri-ciri bangun dengan lancar dan bebas.

3) Keluwesan (*Flexibility*)

Siswa inklusi menunjukkan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang dan mencoba beberapa strategi saat menyusun bangun datar. Ketika menghadapi kendala dalam permainan, siswa inklusi mencoba alternatif bentuk, mengganti susunan, atau mengatur ulang posisi lidi dan buah cepokak. Hal ini menunjukkan kemampuan beradaptasi dan berpikir fleksibel dalam menyelesaikan tugas.

4) Keaslian (*Originality*)

Siswa inklusi menghasilkan bentuk-bentuk bangun atau ide yang unik, seperti menggabungkan dua bentuk untuk menciptakan bentuk baru, atau menyebutkan cara menjelaskan bangun datar dengan istilah mereka sendiri. Keberanian dalam mengemukakan ide baru dan berbeda dari kelompok lain merupakan bentuk konkret dari keaslian dalam berpikir.

5.2 Implikasi Penelitian

1. Bagi Guru Kelas dan Guru Pendamping Khusus (GPK):

Model *Game Based Learning* terbukti dapat mendorong kreativitas siswa inklusi melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan model ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa dengan keterbatasan kognitif atau sosial-emosional, tanpa mengurangi pencapaian kompetensi dasar Matematika.

2. Bagi Siswa Inklusi:

GBL memberikan ruang aman dan terbuka bagi siswa inklusi untuk mengekspresikan ide, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas motorik dan visual. Siswa inklusi dapat terlibat aktif dalam pembelajaran yang biasanya mereka hindari karena kesulitan abstraksi.

3. Bagi Sekolah dan Kurikulum:

Penelitian ini mendukung pentingnya pengintegrasian pendekatan pembelajaran yang ramah inklusi dalam kurikulum, terutama melalui metode aktif seperti *GBL*. Sekolah perlu mempertimbangkan alokasi waktu, alat

bantu, dan pelatihan guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan secara berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa inklusi bisa ditingkatkan melalui pendekatan *GBL*. Maka, hal ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang mendalam, misalnya pengaruh *GBL* pada keterampilan sosial, kemandirian, atau kemampuan literasi numerasi siswa inklusi.

5.3 Saran

1. Untuk Guru

- 1) Terapkan *GBL* secara terencana dan bertahap, terutama pada materi Matematika yang bersifat konkret seperti bangun datar.
- 2) Libatkan siswa inklusi dalam kelompok heterogen untuk meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi kreatif.
- 3) Gunakan alat bantu visual dan manipulatif (misalnya: lidi, kertas bentuk, balok) agar siswa dapat belajar melalui sentuhan dan pengalaman langsung.

2. Untuk Sekolah

- 1) Fasilitasi pelatihan guru dalam desain permainan edukatif berbasis kurikulum yang adaptif terhadap kebutuhan siswa inklusi.
- 2) Sediakan sarana dan bahan ajar inklusif seperti media taktil, kartu bentuk, dan permainan geometris yang bisa diakses semua siswa.
- 3) Dorong kolaborasi antara guru kelas dan GPK dalam perencanaan pembelajaran berbasis permainan.

3. Untuk Peneliti Lain

- 1) Lakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada jenis kebutuhan khusus tertentu (misalnya, *slow learning*, tunagrahita ringan atau *autisme*), untuk melihat efektivitas *GBL* secara lebih spesifik.
- 2) Kaji dampak jangka panjang penggunaan *GBL* terhadap peningkatan kompetensi akademik dan sosial siswa inklusi.