

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, rumusan masalah, dan pembahasan pada penelitian ini, didapatkan hasil bahwa model pembelajaran FC-CBL berbantuan media *Card and Board Game* efektif dapat memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan pemecahan masalah. Efektivitas ini diindikasikan oleh kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah pada materi bangun datar, yang membuktikan rerata hasil *post-test* yang memiliki kenaikan dari hasil *pre-test*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran FC-CBL berbasis media *Crad and Board Game* efektif dalam mengjarkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika, terutama dari materi bangun datar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah : Perolehan dari penelitian diharapkan dapat membangun susasana belajar yang menunjang siswa berperan aktif pada pembelajaran, khususnya dengan menerapkan model dan media pembelajaran.

2. Bagi Guru : Guru diharapkan dapat memanfaatkan model pembelajaran FC-CBL berbantuan media Card and Board Game salah satu alternatif cara mengajar di kelas. Guru dapat memperbarui dan mengembangkan untuk menjadikan model pembelajaran FC-CBL berbantuan Card and Board Game lebih efisien serta menjadikan penelitian ini sebagai rujukan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya : Peneliti selanjutnya yang melaksanakan penelitian serupa mempertimbangkan untuk menerapkan model dengan karakteristik yang berbeda atau menerapkan materi pembelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan model pembelajaran FC-CBL secara berkelanjutan dalam beberapa pertemuan tidak hanya menerapkan pada satu kali pembelajaran. Diharapkan juga dapat mengembangkan media Card and Board Game menjadi lebih interaktif sehingga membantu peserta didik menjadi lebih aktif