

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada Bab IV dapat diambil garis besarnya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui metode permainan kartu pada materi perkalian dan pembagian kelas III A Sekolah dasar Negeri 1 Sukodono, Sidoarjo. Dalam hal ditunjukkan adanya:

1. Peningkatan rata-rata nilai kelas III A siswa SD Negeri 1 Sukodono Sidoarjo dari sebelum tindakan sampai siklus II terdapat peningkatan sebesar 26,97 Banyaknya siswa yang tuntas meningkat sebesar 62.1%.
2. Aktivitas siswa terjadi peningkatan positif yang ditunjukkan dengan peningkatan pada kategori aktivitas siswa menggunakan kartu perkalian dari siklus I 29,25% menjadi 29,72% pada siklus II, berdiskusi 25% menjadi 25,49%, mengerjakan lks 16,51% menjadi 17,30%, dan semakin berkurangnya prosentase aktivitas siswa pada perilaku yang tidak relevan.
3. Hasil analisis respons siswa mengenai kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan (Kartu Permainan), siswa menyatakan respon positif terhadap proses pembelajaran selama menggunakan metode permainan. Siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan kartu permainan 96,6%, pendapat siswa dengan menggunakan kartu perkalian 93,1%, bahasa yang digunakan dalam lks

89,7%, materi yang diajarkan dengan menggunakan kartu permainan 96,6%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran matematika sebagai berikut :

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode permainan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian kelas III A SD Negeri 1 Sukodono
2. Bagi Guru atau peneli lain dapat mengembangkan metode permaian dengan kartu pada materi yang lain atau penggunaan metode permainan dengan media yang berbeda.