

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Randusongo 1, diperoleh kesimpulan bahwa metode permainan tradisional congkelak/dakonmatika dapat meningkatkan hasil belajar berhitung perkalian siswa. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan nilai yang diperoleh siswa sebelum tindakan hingga setelah dilaksanakannya tindakan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal sebelum adanya tindakan adalah sebesar 50%, dengan 10 siswa dinyatakan tuntas. Setelah pelaksanaan siklus I, hasil menunjukkan bahwa 7 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70%.

Berdasarkan persentase tersebut, setelah dilaksanakan tindakan, hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 20%. Karena belum tercapainya kriteria ketuntasan belajar, penelitian tindakan dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana sebanyak 8 siswa dinyatakan tuntas dari 10 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan nilai rata-rata 80. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%. Dengan peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan, penelitian tindakan menggunakan metode permainan tradisional congkelak/dakonmatika dinyatakan berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas III.

Metode permainan tradisional congklak/dakonmatika memiliki kelebihan dan kekurangan ketika digunakan untuk menghitung perkalian. Meningkatkan minat dan antusiasme siswa lebih tertarik dan antusias dalam berhitung karena prosesnya menyenangkan dan interaktif, praktis dan mudah dipahami alat yang digunakan sederhana dan membantu siswa memahami konsep perkalian tanpa harus menghafal, meningkatkan konsentrasi melibatkan permainan dapat membantu siswa lebih fokus pada pembelajaran, pembelajaran aktif siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan metode permainan tradisional congklak/dakonmatika yaitu konsentrasi yang tinggi siswa harus berkonsentrasi penuh saat memulai belajar berhitung dengan metode ini, yang bisa menjadi tantangan bagi beberapa siswa, penggunaan terbatas metode ini mungkin tidak seefektif untuk konsep matematika yang lebih kompleks di luar perkalian, waktu pembelajaran menggunakan permainan bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional, disiplin kelas beberapa siswa mungkin tergoda untuk bermain-main daripada fokus pada pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode permainan tradisional congklak/dakonmatika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Terhadap Guru**

Ketika terjadi permasalahan hasil belajar matematika, terutama pada materi sifat pertukaran pada operasi hitung perkalian yang rendah, guru

diharapkan dapat mencoba menggunakan metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru dapat mencoba menggunakan metode permainan tradisional congkelak/dakonmatika sebagai solusi. Penggunaan metode permainan tradisional congkelak/dakonmatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Terhadap Siswa

Siswa harus lebih semangat dalam belajar menghitung perkalian, karena dengan menggunakan metode permainan tradisional congkelak/dakonmatika, menghitung pertukaran operasi hitung perkalian menjadi lebih efisien, lebih mudah, dan lebih cepat.

## 3. Terhadap Peneliti Lainnya

Penerapan permainan tradisional congkelak/dakon dalam pembelajaran matematika menunjukkan potensi yang menjanjikan. Hasil penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk meneliti penggunaan metode serupa di ranah afektif dan psikomotorik, termasuk dampaknya pada motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik halus siswa. Temuan ini berpotensi memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, perlu kajian lebih lanjut mengenai adaptasi permainan ini di berbagai jenjang pendidikan dan karakteristik siswa yang beragam, sehingga potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat dioptimalkan.