

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media dadu dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi. Peningkatan tersebut terlihat baik dari proses maupun hasil pembelajaran yang diperoleh siswa selama penelitian berlangsung.

Pada kondisi awal (prasiklus), kemampuan penjumlahan sederhana siswa masih tergolong rendah. Dari 16 siswa, hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65. Setelah diterapkan metode permainan berbantuan media dadu pada Siklus I, kemampuan penjumlahan sederhana siswa mulai mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas menjadi 72 dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar menjadi 9 siswa. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78 dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 13 siswa atau 81,25% dari jumlah seluruh siswa. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan

dari 56% pada Siklus I menjadi 81% pada Siklus II. Siswa terlihat lebih aktif, lebih antusias, lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami konsep penjumlahan sederhana melalui kegiatan permainan menggunakan media dadu.

Dengan demikian, penerapan metode permainan berbantuan media dadu terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami konsep penjumlahan sederhana dengan lebih baik. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media dadu dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan, baik untuk penelitian selanjutnya maupun untuk penerapan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran.

1. Saran untuk Penelitian Lanjut

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media dadu dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana siswa kelas I sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini

masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif sedikit dan terbatas pada materi penjumlahan sederhana. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian juga relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan metode permainan berbantuan media dadu dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jumlah subjek yang lebih banyak, jenjang kelas yang berbeda, atau pada materi matematika lainnya seperti pengurangan, perkalian, maupun pemecahan masalah sederhana. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan variasi permainan dan media pembelajaran yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas metode permainan dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa sekolah dasar.

2. Saran untuk Penerapan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana siswa, metode permainan berbantuan media dadu dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di kelas rendah sekolah dasar. Penggunaan media yang sederhana, mudah diperoleh, dan dekat dengan dunia anak dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan metode permainan berbantuan media dadu sebagai salah satu variasi pembelajaran, khususnya pada materi operasi hitung dasar. Selain itu, guru dapat mengembangkan bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik murid dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media dan metode pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah

Dengan tetap memperhatikan kondisi dan kebutuhan murid, penerapan metode permainan berbantuan media dadu diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.