

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan buka tutup caping berbasis *latar belakang, pengalaman, prespektif* siswa secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan mengurutkan benda berdasarkan ukuran. Pada siklus pertama, meskipun penggunaan permainan buka tutup caping telah meningkatkan rata-rata nilai siswa dari pra-pelaksanaan (63) menjadi 75,45, tingkat ketuntasan baru mencapai 59%. Namun, pada siklus kedua, pendekatan pembelajaran diubah menjadi lebih interaktif menggunakan permainan buka tutup caping yang menarik. Hasilnya, tingkat ketuntasan individu meningkat menjadi 80%, dan ketuntasan kelompok mencapai 100%, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 80,26 (individu) dan 84,8 (kelompok). Hal ini membuktikan bahwa integrasi permainan yang menarik yang dirancang dengan mempertimbangkan latar belakang budaya siswa dapat meningkatkan pemahaman bacaakemampuan mengurutkan benda berdasarkan ukuran, keterlibatan belajar, serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan permainan buka tutup caping berangka sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi mengurutkan benda atau gambar berdasarkan ukuran maupun materi

matematika lainnya. Guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan memanfaatkan media konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, berani bertanya apabila mengalami kesulitan, serta terus berlatih mengurutkan berbagai benda berdasarkan ukuran baik di sekolah maupun di rumah. Siswa juga diharapkan mampu bekerja sama dengan teman, meningkatkan rasa percaya diri, serta memanfaatkan kegiatan bermain sebagai sarana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sekolah juga perlu menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai permainan buka tutup caping berangka pada materi pembelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian juga dapat

dikembangkan dengan menambahkan variasi media, model pembelajaran, maupun variabel lain seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar, atau hasil belajar sehingga diperoleh temuan yang lebih luas dan mendalam.

5. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif di sekolah dasar. Permainan buka tutup caping berangka dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, bermakna, serta sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik.