

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penggunaan metode permainan dan media loose part dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-10 siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 62,0 pada pra-siklus, menjadi 74,5 pada siklus I, dan 86,4 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 35,7% pada pra-siklus, menjadi 67,9% pada siklus I, dan mencapai 92,9% pada siklus II. Peningkatan sebesar 57,2% tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Penggunaan metode permainan dan media loose part dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 1 SDN Ngrambe 1. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 40% kategori Kurang pada pra-siklus, menjadi 65,8% kategori Aktif pada siklus I, dan 85,7% kategori Sangat Aktif pada siklus II. Aspek yang paling menonjol peningkatannya adalah antusias, kerjasama, dan keberanian mengkomunikasikan hasil. Hal ini terjadi karena permainan "Toko Loose Part" dan "Ular Tangga Loose Part" sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD yang suka bermain. Penggunaan media loose part berupa kancing baju, kerikil, tutup botol, ranting pohon, stik es krim, sedotan, dan pom-pom mampu mengkonkretkan konsep berhitung yang abstrak.

Perbaikan pada siklus II menjadi kunci keberhasilan. Penggantian media biji jagung menjadi pom-pom yang lebih besar, kemudian perubahan jenis permainan dari “Toko Loose Part” menjadi "Ular Tangga Loose Part", dan penerapan sistem kartu giliran terbukti efektif mengatasi kendala pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis loose part harus disesuaikan dengan perkembangan motorik halus siswa kelas 1.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas 1 SD

- a. Hendaknya menggunakan metode permainan dan media loose part sebagai alternatif pembelajaran matematika materi berhitung di kelas awal. Guru dapat memanfaatkan benda bekas di lingkungan sekitar seperti kancing, tutup botol, sedotan, batu kerikil, ranting pohon, balok, stik es krim dan pom-pom agar pembelajaran murah dan kontekstual;
- b. Dalam memilih loose part, perhatikan ukuran dan keamanan benda. Untuk kelas 1 SD, gunakan benda berdiameter minimal 3 cm agar mudah diambil dan tidak tertelan;
- c. Buat aturan main yang jelas dengan gambar atau yel-yel agar siswa kelas 1 tidak bingung dan rebutan saat bermain.

2. Bagi Kepala Sekolah SDN Ngrambe 1

- a. Hendaknya memfasilitasi guru dengan pelatihan pembuatan media loose part dan menyediakan "Pojok Loose Part" di setiap kelas 1 agar guru mudah mengakses media saat mengajar;
- b. Hasil PTK ini dapat disosialisasikan dalam KKG Gugus Kecamatan Ngrambe sebagai contoh inovasi pembelajaran matematika kelas awal yang murah dan efektif.

3. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini terbatas pada materi penjumlahan dan pengurangan 1-10. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengembangkan penggunaan metode permainan dan media loose part untuk materi perkalian, pembagian, atau pengenalan bangun datar di kelas 1 dan 2 SD;
- b. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas atau menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas loose part dibanding media konkret lainnya seperti blok dienes “ alat peraga matematika ”.

