

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015. Adapun analisis data sebagai berikut:

- a. Aktivitas belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh rata-rata komponen aktivitas klasikal 59,80% kategori “Cukup aktif”, dan meningkat 18,59% sehingga pada siklus II rata-rata komponen aktivitas klasikal menjadi 78,39% kategori “Aktif”.
- b. Hasil belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,52, dan pada siklus II nilai rata-rata 78,70. Peningkatan rata-rata siklus I ke II sebesar 9,18. Jumlah siswa tuntas pada siklus I 21 (67,74%) dan jumlah siswa tuntas pada siklus II 25 (80,65%) siswa. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa siklus I-II sebesar 12,91%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan saran dalam menerapkan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran, antara lain:

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga ketika guru bertanya kepada siswa terkait materi pembelajaran berlangsung siswa mampu untuk mengungkapkan pendapatnya, serta siswa harus bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, baik tugas individu maupun kelompok .

b. Bagi Guru

Guru mata pelajaran matematika diharapkan dapat menerapkan model *active learning* permainan *card sort*, sehingga siswa diharapkan bisa saling bekerja sama, lebih aktif, berpikir secara kritis dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru harus memperhitungkan waktu yang tersedia agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

c. Bagi Sekolah

Sebaiknya memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta penyediaan terhadap sarana dan prasarana pembelajaran dan panduan penggunaannya perlu dioptimalkan demi meningkatnya mutu pendidikan di sekolah.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mengkaji implementasi perbaikan pembelajaran dengan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika dengan materi yang berbeda pada setiap siklusnya, untuk itu kepada peneliti berikutnya, dapat memperbaiki kekurangan yang ada dan model *active*

learning permainan *card sort* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran selanjutnya.