

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Penerapan metode permainan edukatif pada pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase keaktifan siswa secara klasikal. Pada siklus I, nilai rata-rata aktivitas sebesar 59,91 dan persentase keaktifan siswa secara klasikal adalah 55,56% dengan kategori cukup aktif. Kemudian meningkat pada siklus II, nilai rata-rata aktivitas menjadi 64,72 dan persentase keaktifan siswa secara klasikal 72,22% dengan kategori aktif. Kembali meningkat pada siklus III, nilai rata-rata aktivitas siswa menjadi 70,93 dan persentase keaktifan secara klasikal 88,89% dengan kategori sangat aktif.
2. Penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 71,11 dan persentase ketuntasan mencapai 55,56% dengan

kategori sedang. Meningkat di siklus II, rata-rata hasil belajar sebesar 76,11 dan persentase ketuntasan 72,22% dengan kategori tinggi. Kembali mengalami peningkatan pada siklus III dengan rata-rata hasil belajar yaitu 80,56 dan persentase ketuntasan 83,33% kategori sangat tinggi.

Ditinjau dari penjelasan di atas, sudah terlihat keberhasilan dalam penelitian ini. Dikatakan bahwa, penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

B. Saran

1. Bagi siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dari berbagai aktivitas yang dilakukan dengan penerapan metode permainan edukatif.
2. Bagi guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran serta dapat memahami dan mencoba terlebih dahulu dalam menggunakan metode permainan edukatif sebelum menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran. Berani berinovasi untuk menerapkan metode serta media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selain itu diharapkan guru dapat mengajarkan dan memotivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat berguna dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Metode permainan edukatif perlu terus diterapkan dan dikembangkan pada setiap materi yang lain agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari, mengingat usia siswa yang masih perlu untuk diajak dalam kegiatan bermain.

3. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas dan dukungan moril kepada guru untuk melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat terus mengembangkan penelitian sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dengan penerapan metode permainan edukatif.