

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, dapat di simpulkan bahwa Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Dasar Matematika melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Surabaya Kedaton Bandar Lampung dapat ;

1. Aktivitas siswa selama pembelajaran Matematika melalui pembelajaran berbasis permainan tampak terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut terlihat pada aktivitas siswa selama pada siklus I siswa aktif 71%, siswa aktif pada siklus II siswa aktif meningkat menjadi 89%, dan pada siklus III siswa aktif meningkat menjadi 96%.
2. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Hasil formatif siklus I rata-rata 67. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi rata-rata 87 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi rata-rata 95.

## 1.2 Saran

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya, dalam meningkatkan mutu pembelajaran Matematika di sekolah dasar, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dengan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu alternative untuk mengatasi masalah rendahnya mutu dan hasil proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa lebih mudah dalam mempersiapkannya dan dapat merasakan pembelajaran yang bermakna.
2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan ini memerlukan waktu yang cukup lama sehingga guru harus senantiasa memperhatikan alokasi waktu yang ditetapkan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Agar siswa lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran sebaiknya guru senantiasa memberikan motivasi dan menstimulus siswa baik selama KBM maupun setelah pembelajaran agar siswa lebih termotifasi untuk aktif dalam pembelajaran. Guru juga sebaiknya melakukan variasi manajemen ruang kelas sebagai tempat belajar.