

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pelaksanaan pembelajaran operasi hitung pecahan dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan *Scramble* yang telah dilaksanakan di SDN 2 Cibodas Lembang, Kabupaten Bandung, maka dapat ditemukan beberapa simpulan berikut ini.

1. Pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* dapat direncanakan dengan membuat RPP yang disusun berdasarkan KTSP, yang tidak sekaligus sempurna namun secara perlahan membaik. Secara umum kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II sama, namun untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka kelemahan yang ditemukan pada siklus I, dijadikan rekomendasi untuk diperbaiki pada siklus II.
2. Pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* dapat dilakukan dengan melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam RPP. Model pembelajaran berbasis permainan *scramble* dilaksanakan dengan: 1) guru membuat kartu soal sesuai materi ajar; 2) guru membuat soal sesuai dengan materi ajar yang akan

disajikan; 3) guru membuat kartu jawaban; 4) guru membuat pilihan jawaban yang susunanya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal; 5) guru menyajikan materi; 6) guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen; 7) guru membagikan kartu soal pada kelompok, sementara seluruh kartu jawaban guru letakkan dalam satu wadah sehingga seluruh kartu jawaban tersimpan secara acak; 8) siswa secara berkelompok mengerjakannya; 9) siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal; 10) siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang siswa kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal; 11) guru dan siswa secara bersama-sama memeriksa hasil kerja siswa dan mengkoreksinya; 12) setelah selesai guru melakukan evaluasi; dan 13) guru memberikan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Langkah-langkah pembelajaran tersebut telah dilaksanakan dalam dua siklus. Secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan baik walaupun ada beberapa kendala, namun telah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan selama dua siklus berlangsung.

3. Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam pengerjaan (*application*) konsep pada ranah kognitif setelah mengikuti pembelajaran matematika yang menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble*. Hasil skor rata-rata kelas pada UTS sebesar 37.28, skor rata-rata kelas pada Tes Evaluasi Siklus I sebesar 62.5, dan skor rata-rata kelas pada Tes Evaluasi Siklus II sebesar 71.04. Hal ini menunjukkan bahwa secara bertahap peningkatan

kemampuan siswa dalam pengerjaan (*application*) konsep pada ranah kognitif mengalami peningkatan setelah diterapkannya menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble*.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan PTK ini, maka penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* sekurang-kurangnya telah mengubah sikap siswa menjadi lebih tertarik terhadap matematika dan aktivitas belajar yang semakin baik.

Oleh karena itu, agar proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* dapat berjalan dengan baik, maka peneliti mengajukan rekomendasi bagi sesama guru yang akan menggunakan model pembelajaran dan bagi peneliti selanjutnya, yakni sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* sangat dibutuhkan analisis dan perhitungan yang baik dalam menentukan materi ajar, kuasai kajian teori indikator yang hendak dicapai serta memperhatikan kurikulum dalam pembuatan RPP.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model *scramble* ini akan terlaksana dengan sangat baik dan menarik jika diterapkan pada kelas yang siswanya memiliki tingkat pengetahuan tinggi.

3. Model pembelajaran permainan *scramble* ini akan membuat suasana kelas ramai, untuk itu pendidik harus mampu menguasai kondisi kelas dengan sangat baik, dikarenakan sifat dari permainan itu sendiri yakni riang gembira.