

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dikemukakan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan menjawab rumusan masalah penelitian yang terdapat pada bab I. Selanjutnya dikemukakan pula rekomendasi untuk guru, kepala sekolah, dan peneliti selanjutnya.

A. Simpulan

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang dalam pembelajaran menggunakan media permainan Kartu Domino Pecahan hampir sama dengan RPP pada umumnya dimana didalamnya termuat identitas sekolah, kelas/semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator capaian kompetensi, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Namun yang membedakan RPP ini dengan RPP pada umumnya terletak pada kegiatan inti. Merencanakan pembelajaran menggunakan media permainan Kartu domino Pecahan ini harus mengikuti tahap-tahap penggunaannya, dimana tahap-tahap itu terdiri dari penjelasan materi, tahap pengenalan aturan permainan, tahap bermain, dan tahap refleksi.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kartu Domino Pecahan dapat membangkitkan motivasi dan antusias siswa dalam pembelajaran. Siswa tertarik untuk memperhatikan karena permainan ini merupakan hal yang baru bagi siswa. Pembelajaran dengan teknik bermain ini membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias karena tertantang untuk memenangkan pertandingan. Antusias siswa ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang berebut untuk bertanya kepada guru. Dalam proses pembelajaran siswa pun dilibatkan secara aktif dimana pada pelaksanaannya siswa memainkan sendiri media yang disediakan guru.
3. Penggunaan media permainan Kartu Domino dapat meningkatkan Hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjang oleh pembuatan RPP yang baik

Herlin Dewi Yanti, 2014

Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Kartu Domino Pecahan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan permainan Kartu Domino Pecahan ini membuat siswa termotivasi untuk dapat memenangkan permainan. Sehingga permainan ini dapat meningkatkan motivasi siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

B. Rekomendasi

1. Untuk Guru

Guru perlu mencoba menggunakan permainan Kartu Domino Pecahan dalam pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. dalam menerapkan pembelajaran ini guru perlu memiliki pengetahuan tentang pembuatan RPP, pengetahuan tentang jenis materi yang cocok dimainkan dengan permainan ini, serta dituntut pula penguasaan tentang materi yang akan disampaikan

2. Untuk Kepala Sekolah

Untuk menunjang proses pembelajaran dikelas alangkah lebih baiknya jika kepala sekolah mempertimbangkan untuk menyediakan dan melengkapi fasilitas yang dibutuhkan oleh guru. Kepada sekolah juga diharapkan mampu memotivasi guru untuk dapat mengadakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu penelitian ini hanya dilakukan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas 4. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitiannya mengenai penggunaan media permainan Kartu domino Pecahan pada materi yang lain atau pada mata pelajaran yang lainnya.