

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan pada bab IV, ternyata penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas 1 SD telah berhasil.

Keberhasilan berkembangnya komunikasi matematik kelas 1 SD ini ditunjang oleh RPP yang telah disusun oleh peneliti dengan sistematika mengacu kepada format RPP yang biasa dibuat oleh para guru di sekolah, adapun karakteristiknya yaitu RPP ini merancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan congklak.

Karakteristik dalam pelaksanaan pembelajaran congklak itu sendiri yaitu dalam pelaksanaanya sama seperti bermain congklak pada biasanya namun dari setiap tindakan permainan yang ada dalam permainan congklak selalu di relasikan atau dikaitkan dengan mata pelajaran matematika yang difokuskan pada materi pengenalan bilangan, pertama dalam kegiatan guru menunjukkan congklak yang telah dibawa, guru meminta siswa untuk tertib dalam pembagian congklak, siswa melakukan suit untuk mendapatkan pemenang yang akan memulai permainan terlebih dahulu, selanjutnya yang menang suit akan memulai dulu permainan congklak dengan bebas memilih bagian lingkaran mana yang akan diambil biji congklaknya, dalam permainan congklak ada terdapat beberapa istilah yaitu dos atau nembak, mati atau berhenti, dan ngacang atau nunggak, setelah permainan congklak telah selesai guru membagikan lembar kerja siswa untuk dikerjakan dengan mengaitkannya sesuai media permainan congklak yang telah dimainkan.

Dalam pelaksanaanya RPP tidak langsung baik namun memerlukan perbaikan dari setiap siklusnya, sehingga untuk siklus berikutnya dapat dipastikan pembelajaran akan jauh lebih baik dari siklus sebelumnya.

Pada pelaksanaan pembelajaran, aktifitas penggunaan media congklak telah terjadi peningkatan, sesuai prosedur yang di intruksikan guru siswa bermain congklak dengan mengaitkan mata pelajaran matematika materi keterampilan berhitung, siswa sangat antusias dan aktif dalam bermain sambil belajar , dan

pembelajaran tersebut berkesan menyenangkan bagi siswa berbeda dengan apa yang diajarkan oleh wali kelas mereka yang masih menggunakan pembelajaran monoton atau konvensional.

Perkembangan kemampuan komunikasi matematik siswa kelas 1 SD pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan congklak dapat dilihat nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu bernilai baik dan presentase ketuntasan belajar telah mencapai kata tuntas, siklus 2 rata-rata nilai siswa yaitu sama seperti siklus 1 bernilai baik dan presentase ketuntasan belajar sama telah mencapai kata tuntas, dan siklus 3 rata-rata nilai siswa yaitu meningkat menjadi sangat baik dan presentase ketuntasan belajar telah mencapai kata sempurna.

B. Rekomendasi

Saran ini ditunjukkan untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan hasil pada bab 4 agar ketika dalam penggunaan media permainan congklak lebih baik lagi, saran tersebut yaitu yang pertama untuk penyusunan RPP bagi peneliti selanjutnya RPP lebih baik diambil dari format KTSP 2006 langsung, untuk waktu penelitian sebaiknya diperhitungkan terlebih dahulu pada jauh-jauh hari, dan untuk materi ajar dapat menggunakan buku BSE KTSP 2006 secara langsung.

Saran kedua yaitu pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran media permainan congklak dapat di kembangkan kepada kelas lainya dengan materi pelajaran yang sama yaitu materi tentang mengenal bilangan dan materi keterampilan berhitung, selain itu juga media permainan congklak dapat digunakan pada mata pelajaran lain yang disesuaikan dengan fungsi dari media permainan congklak, yang disesuaikan dengan SKKD pada mata pelajaran tersebut, dan dapat memodifikasi congklak sesuai kebutuhan dalam berhitung.