

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan semua rencana tindakan yang dilaksanakan di kelas peneliti sendiri yaitu di kelas II A SDN Sukajadi 1, mulai dari siklus I sampai dengan siklus II dan berdasarkan observasi serta temuan selama penelitian tindakan kelas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan dengan tema kerja sama dengan menggunakan media permainan congklak di SDN Sukajadi 1 Bandung tampak lebih baik. Perencanaan pembelajaran ini memiliki ciri khas, yaitu menerapkan 5 tahapan dari 6 tahapan dari teori yang dikemukakan oleh Zoltan P. Dienes, yaitu : tahap bermain bebas, tahapan permainan, tahapan penelaahan kesamaan sifat, tahap representasi, dan tahap simbolisasi. Perencanaan diperbaiki pada setiap siklus berdasarkan refleksi dan rekomendasi dari siklus sebelumnya.
2. Proses pelaksanaan atau pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan siklus I dan II pada dasarnya berjalan sesuai dengan langkah-langkah perencanaan yang dibuat pada setiap siklus. Ternyata hasil observasi pada siklus I masih dikatakan belum berhasil sehingga refleksinya harus dilanjutkan ke siklus II. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media permainan congklak ini membuat suasana pembelajaran semakin interaktif dan siswa antusias dalam pembelajaran.

3. Hasil belajar yang dicapai siswa sudah cukup baik dan meningkat, walaupun pada siklus II masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata siswa yang selalu meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I, siswa mencapai nilai rata-rata 60 yang termasuk pada kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5, peningkatan nilai rata-rata pada siklus II dapat dikatakan cukup tinggi. Persentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan KKM, yakni pada siklus I ketuntasan siswa mencapai 53,33%, pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Di sisi lain, persentase aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pun ikut meningkat. Aktivitas guru pada siklus I mencapai 68,05% dan pada siklus II menjadi 90,27%. Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 66,05%, pada siklus II menjadi 88,15%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diperoleh saran bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar baik pada pembelajaran tematik atau bukan, dan juga tidak hanya pada mata pelajaran matematika dan IPS saja, mata pelajaran lain pun sangat dibutuhkan agar pembelajaran berjalan aktif.

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menghadapi kesulitan-kesulitan dalam menganalisa setiap pembelajaran yang dihadapi.

Penggunaan media pembelajaran khususnya permainan congklak dalam pembelajaran tematik atau parsial, juga pada pelajaran Matematika dan IPS

Dewi Sri Widiawati, 2013

Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian Dengan Tema Kerja Sama

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

terpadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan ini diharapkan bisa diterapkan pada mata pelajaran lain.

