

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan-temuan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika yang melibatkan uang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon, dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu menentukan tujuan dan materi pembelajaran, menelaah teori-teori pendukung, menentukan cara memotivasi dan pengorganisasian siswa, membuat RPP model yang akan diajukan dengan lengkap, menyediakan alat permainan jual beli dan LKS, membuat pedoman pengamatan proses pembelajaran berupa lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta pedoman wawancara untuk guru dan siswa, melakukan tukar pendapat dengan ahli mengenai RPP dan instrumen yang akan digunakan untuk kemudian diperbaiki. Maka dapat disampaikan beberapa hal sebagai kesimpulan yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran penerapan permainan jual beli untuk dapat memecahkan soal cerita matematika yang melibatkan uang pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

Pada tahap perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan jual beli. langkah-langkah yang harus diperhatikan adalah membuat RPP, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan alat permainan, membuat alat evaluasi. Tahap

berikutnya guru berperan untuk menentukan penerapan permainan jual beli secara efektif.

2. Pelaksanaan pembelajaran penerapan permainan jual beli untuk dapat memecahkan soal cerita yang melibatkan pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan permainan jual beli guru menyampaikan materi pelajaran kemudian siswa memperhatikan guru. Pada tahap pelaksanaan terdiri dari dua aspek yaitu aspek kinerja guru dan aktivitas siswa. Aspek kinerja guru diukur menggunakan tiga format yaitu format observasi kinerja guru dan wawancara. Sedangkan aktivitas siswa diukur melalui format observasi kinerja guru dan wawancara. Semua format dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil observasi kinerja guru dan wawancara dapat disimpulkan bahwa kinerja guru pada siklus I belum maksimal hal ini terlihat dari temuan-temuan sebagai berikut : apersepsi sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, tetapi belum maksimal, dalam mengkondisikan siswa cukup baik, menyampaikan tujuan cukup jelas, cukup lengkap dan cukup mudah dimengerti oleh siswa sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran cukup baik dan siswa dapat terlibat cukup penuh dalam pembelajaran. Dalam menyajikan informasi, guru kurang mampu mengembangkan materi pelajaran dengan mengkonstruksi pengetahuan baru siswa dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga materi yang disampaikan kurang dimengerti oleh siswa, guru kurang mampu dalam keterampilan bertanya sehingga hanya sebagian

siswa yang merespon pertanyaan dari guru, dan pada saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang kehilangan konsentrasi akibatnya waktu yang disediakan guru terasa kurang dalam menyelesaikan soal cerita yang melibatkan uang.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu menyimpulkan materi pelajaran. Guru mengajukan beberapa pertanyaan berkelanjutan yang mengarah pada kesimpulan materi yang seharusnya. Tetapi pertanyaan lebih banyak didominasi guru ketimbang siswa, akibatnya respon siswa sangat kurang.

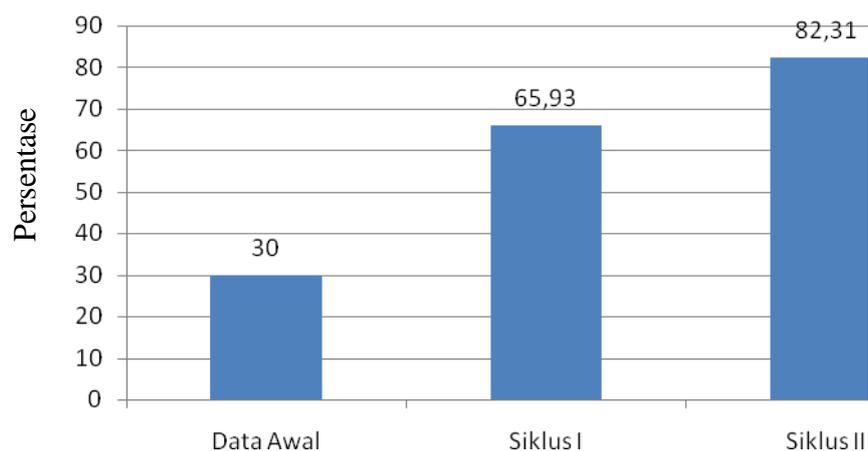
Pada pelaksanaan siklus II segala kekurangan yang ada dapat diatasi dengan baik. Hal ini terlihat dari kemunculan aspek-aspek yang diharapkan baik pada kinerja guru, aktivitas siswa atau hasil belajar siswa. Pada kinerja guru aspek yang dicapai sebesar 98,14% artinya semua aspek yang diharapkan muncul dan mendapat kriteria baik, bahkan melebihi target yang ditetapkan yaitu 90%. Pada observasi aktivitas siswa dapat dicapai sebesar 91,25% dari total semua aspek, yaitu aspek tanggungjawab, kerjasama, motivasi, dan partisipasi. Peningkatan sikap-sikap positif pada diri siswa dalam pembelajaran, seperti : sikap kerjasama dalam diskusi kelompok, setiap siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan, mengerjakan tugas dengan baik secara berkelompok sesuai waktu yang tersedia, menunjukkan keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, tampak percaya diri dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata yang baik pada siklus II sebesar 82,31% artinya persentase tersebut telah mencapai batas kelulusan yang ditargetkan yaitu 80%.

3. Evaluasi pembelajaran penerapan permainan jual beli untuk dapat memecahkan soal cerita yang melibatkan pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

Ada dua tahap penilaian dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan permainan jual beli, yaitu penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Pada penilaian proses pembelajaran menggunakan lembar observasi dan wawancara, adapun aspek-aspek yang diamati yaitu aspek keaktifan dan ketepatan. Pada penilaian hasil belajar siswa diberi pos test secara individu dengan menggunakan batas lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun yang menjadi indikator pada pos test tersebut yaitu siswa dapat memecahkan soal cerita yang melibatkan uang.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik setelah dilakukan tindakan sebanyak dua siklus. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata yang baik pada siklus II sebagai siklus akhir pembelajaran sebesar 82,31 artinya jumlah siswa yang tuntas adalah 20 orang.

Peningkatan hasil tes belajar siswa pada siklus I dan siklus II secara lengkap dapat dilihat pada grafik 5.1 di bawah ini :



Gambar Grafik 5.1
Persentase Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa dari Data Awal sampai Siklus II

Jadi pembelajaran dengan menggunakan permainan jual beli sangat membantu siswa dalam memecahkan soal cerita matematika yang melibatkan uang, hasilnya nilai siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya karena siswa merasa senang, menarik dan termotivasi dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita yang melibatkan uang untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor maka dapat peneliti kemukakan beberapa saran sebagai berikut :

2. Untuk Guru

Dalam meningkatkan prestasi belajar, guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran, guru hendaknya mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang dapat menggairahkan dan memberikan motivasi yang

tinggi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hal tersebut akan mampu menciptakan siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik. Upaya yang dilakukan adalah dengan mencari alternatif yang lebih baik dalam menggunakan metode permainan, terutama pembelajaran untuk memecahkan soal cerita matematika yang melibatkan uang, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan jual beli.

2. Untuk Peneliti lain

Penerapan permainan hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan pedoman dalam penelitian di SD yang akan di observasi dan dapat pula divariasikan dengan cara, teknik ataupun menambahkan media yang memungkinkan. Selain itu para peneliti diharapkan mengkaji dan meneliti lebih lanjut tentang pemecahan soal cerita matematika yang melibatkan uang dengan permainan jual beli.

3. Untuk Sekolah

Penerapan permainan hendaknya dapat disosialisasikan lebih lanjut pada setiap mata pelajaran. Karena penggunaan permainan menunjukkan efektifitas bagi perolehan hasil belajar siswa. Baik dilihat pengaruhnya terhadap penguasaan materi pembelajaran maupun dari pengembangan sikap dan keterampilan sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan di masyarakat.