

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas II SDN Kareo Kecamatan Anyar Kabupaten Serang dengan menggunakan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep perkalian maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang diperoleh dari data yang telah dinilai dan di analisis diantaranya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media congklak yaitu guru menjelaskan terlebih dahulu materi mengenai konsep perkalian dengan mencontohkan cara menggunakan media congklak untuk menghitung perkalian, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media congklak pada materi konsep perkalian. Antara lain: (1) Guru menyediakan papan congklak; (2) Guru memberi contoh soal perkalian; (3) Contoh soal 3×4 ; (4) Guru menjelaskan bahwa siswa akan meletakkan biji congklak pada 3 lubang; (5) Masing-masing lubang diisi dengan 4 biji congklak; (6) Guru meminta siswa untuk menghitung semua congklak yang ada pada 3 lubang tersebut; (7) Hasilnya adalah $3 \times 4 = 4+4+4 = 12$. Maka pada kegiatan ini terdapat bahwa konsep perkalian yaitu penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Setelah guru menjelaskan materi, siswa mengerjakan LKS secara berkelompok dan setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi konsep perkalian.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada konsep perkalian ditunjukkan pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 31% dan siklus I sebanyak 52% serta pada siklus II sebanyak 83%. Indikator keberhasilan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65 dari siswa yang lulus KKM sebanyak 83%. Hasil observasi aktifitas guru pada siklus I, pada aspek pendahuluan dengan nilai 3, aspek inti dengan nilai 3 dan aspek penutup dengan nilai 2,75. Sedangkan pada hasil observasi siswa nilai aspek pendahuluan 2,7, aspek inti 2,6 dan aspek penutup 2,7. Terdapat peningkatan pada siklus II yaitu pada hasil observasi guru, nilai aspek pendahuluan yaitu 3,7, nilai aspek inti yaitu 3,8 dan nilai aspek penutup yaitu 3.

Sedangkan pada aspek observasi siswa nilai aspek pendahuluan yaitu 2,8, aspek inti yaitu 3 dan aspek penutup yaitu 3.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat disampaikan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi guru SD

Penelitian ini menghasilkan media permainan congklak yang dapat dijadikan bahan rujukan untuk guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa SD

Media permainan congklak dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah berupa soal-soal latihan yang berhubungan dengan materi konsep perkalian dapat membuat siswa aktif dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Data hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk bahan rujukan dalam penyelenggaraan program pelatihan kepada guru-guru dalam menggunakan media permainan congklak. Menambahkan media baru dalam sekolah dan dalam pembelajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki keterbatasan-keterbatasan dalam pembelajaran konsep perkalian yang terdapat dalam penelitian ini direkomendasikan kepada peneliti selanjutnya sebagai bahan rujukan dan sebagai alternatif metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada konsep perkalian dengan memecahkan masalah serupa.