

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mengacu pada rumusan permasalahan yang terdapat pada bab I yang didukung oleh landasan teoritis dan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak dari penerapan permainan tamiya dalam materi waktu, jarak, dan kecepatan terhadap aplikasi matematika siswa kelas V SDN Lengkong Kecil menunjukkan peningkatan aplikasi matematika yang cukup signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar yang dilaksanakan pada setiap siklus yaitu:
 - a. Pada siklus I nilai rata-rata siswa pada postes aplikasi matematika siswa adalah 6,27 dengan batas kelulusan 6,00. Dimana terdapat 22 orang siswa atau sebagian besar (61,11%) yang dinyatakan lulus, sedang sisanya 14 orang siswa atau hampir setengahnya (38,89%) dinyatakan belum lulus.
 - b. Pada siklus II nilai rata-rata siswa pada postes aplikasi matematika siswa menjadi 7,53 dengan batas kelulusan 6,00. Dimana terdapat 35 orang siswa atau seluruh siswa (100%) yang dinyatakan lulus.
2. Aplikasi satuan waktu, jarak, dan kecepatan selama proses pembelajaran. Siswa telah bisa menggunakan satuan pada tempatnya

(siswa tidak tertukar antara satuan waktu, jarak, dan kecepatan). Ini menunjukkan siswa bisa membedakan perbedaan antar satuan tersebut.

3. Kemampuan aplikasi siswa terhadap materi waktu, jarak, dan kecepatan sangat baik, salah satu indikatornya siswa dapat memanfaatkan rumus yang ditemukannya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi waktu, jarak, dan kecepatan. .
4. Bila dilihat dari segi pemahaman terhadap, penyelesaian masalah materi waktu, jarak, dan kecepatan dalam kehidupan siswa, Setelah dilaksanakan tindakan/siklus 1 dan 2 siswa lebih memahami konsep ini. Semuanya ini terlihat dari hasil pengerjaan LKS dimana LKS ini berisi catatan hasil percobaan-percobaan siswa, yang mana percobaan-percobaan itu merupakan simulasi permasalahan dalam kehidupan siswa mengenai konsep matematika materi waktu, jarak, dan kecepatan. Indikatornya terlihat dari hasil catatan percobaan dalam LKS dimana siswa bisa memahami konsep ini serta dapat memecahkan permasalahan yang dimunculkan.

B. Saran

Mengacu pada kesimpulan di atas, maka media permainan tamiya dapat diandalkan sebagai salah satu media pembelajaran yang penting diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya materi waktu, jarak, dan kecepatan. Oleh karena itu berikut ini penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Rendahnya aplikasi konsep matematika khususnya materi waktu, jarak, dan kecepatan di sekolah dasar harus disikapi oleh semua kalangan pendidik kemudian berusaha mencari solusinya dengan maksud meningkatkan aplikasi matematika. Salah satu solusi adalah dengan menerapkan permainan tamiya sebagai salah satu media dalam mempermudah materi waktu, jarak, dan kecepatan.
2. Bagi semua kalangan pendidik, meningkatkan kompetensi dan profesionalisme adalah suatu tuntutan yang tidak bisa dihindari dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan multi media, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah memanfaatkan permainan yang biasa dilakukan anak dalam hal ini permainan tamiya di kelas V SDN Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung. Hasilnya dapat meningkatkan aplikasi matematika ke arah yang lebih baik.
3. Selain pembelajaran matematika bisa juga media tamiya ini dimanfaatkan dalam pembelajaran yang lain. Salah satu contohnya dalam pembelajaran sains materi gaya media permainan tamiya ini bisa dimanfaatkan.
4. Bagi peneliti sendiri dalam melakukan penelitian selanjutnya, data yang digunakan akurat jika data dan hasil penelitian mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta dapat dijamin akuntabilitasnya.

