

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan tindakan, analisis dan refleksi mulai dari siklus satu sampai dengan siklus tiga mengenai penelitian tindakan kelas mata pelajaran matematika dengan topik penjumlahan dan perkalian dengan permainan menggunakan kartu-kartu angka maka dapat diambil kesimpulan :

1. Siswa dapat menempatkan angka-angka secara tepat sedemikian hingga hasil penjumlahan dua bilangan yang dirancang dalam permainan mencapai nilai yang maksimal. Hal ini tampak kecenderungan siswa untuk menempatkan angka-angka besar yang keluar dari “undian” disebelah kiri dan angka-angka kecil yang keluar dari “undian” disebelah kanan (dinilai tempat satuan). Demikian juga untuk operasi perkalian, apabila angka yang keluar dari “undian” adalah angka-angka kecil maka siswa cenderung untuk menempatkan di tempat satuan dan menempatkan angka-angka besar disebelah kiri.
2. Siswa dapat menempatkan angka-angka secara tepat sedemikian hingga hasil penjumlahan dua bilangan yang dirancang dalam permainan mencapai nilai sekecil-kecilnya. Hal ini tampak kecenderungan siswa untuk menempatkan angka-angka besar yang keluar dari “undian” disebelah kanan dan angka-angka kecil yang keluar dari “undian” disebelah kiri (dinilai tempat puluhan). Demikian juga untuk operasi

perkalian, apabila angka yang keluar dari “undian” adalah angka-angka kecil maka siswa cenderung untuk menempatkan di sebelah kiri dan menempatkan angka-angka besar disebelah kanan.

3. .

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan minat siswa lebih meningkat jika dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *permainan*. Oleh karena itu, penulis, menyarankan agar guru matematika agar dapat menggunakan metode *permainan* sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena indikator-indikator awal terhadap keberhasilan atau prestasi siswa dalam suatu mata pelajaran antara lain minat, menyenangkan dan menarik.

Sehubungan dengan pengembangan minat siswa untuk lebih dalam mempelajari matematika dibutuhkan guru yang profesional, guru yang dapat memberikan rasa senang dan membuat nyaman dalam belajar. Guru harus dapat merancang materi dan proses pembelajaran dengan baik serta dapat mengimplementasikan dengan baik pula supaya siswa merasa tenang (tidak tegang) dalam bermatematisasi dan berkreasi dalam pembelajaran matematika, sehingga potensi yang ada pada diri siswa bisa teroptimalkan.

Guru merupakan penentu keberhasilan pada setiap pembelajaran, untuk itu guru harus menyadari bahwa penggunaan metode mengajar sangatlah penting, jangan menganggap remeh hal yang kita lakukan untuk siswa, sebagai seorang

guru haruslah menyadari bahwa tugas guru bukanlah hanya menyampaikan materi tetapi dalam proses itu ada esensi yang paling utama bagaimana membuat dari yang tidak tahu menjadi tahu. Guru haruslah menjadi sosok yang inovatif dan kreatif karena tanpa itu guru tidaklah berguna bagi anak didiknya.

Peneliti tidaklah harus puas sampai disini namun harus lebih mengembangkan model *permainan* pada topik lain maupun tingkatan kelas yang lain. Sehingga akan mendapatkan perbandingan dari hasil peneliti, dan tentunya akan mematangkan peneliti dalam menerapkan metode *permainan* ini.

