

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Nurul Yaqin dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas II diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan dalam tiap siklusnya, sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase rata-rata sebanyak 83,33% dan dikategorikan baik. Sedangkan, pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dan dikategorikan baik.
2. Aktivitas belajar siswa ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran matematika juga ikut mengalami peningkatan dalam tiap siklusnya, sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase rata-rata sebanyak 74,93% dan dikategorikan baik. Sedangkan, pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebanyak 83,13% dan dikategorikan baik.
3. Setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card*, kemampuan pemahaman matematis siswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal. Pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata kelas sebanyak 760, sehingga dinyatakan belum tuntas karena persentase ketuntasan klasikal mencapai 33,33%. Sementara, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas sebanyak 75,41 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%.

Sedangkan, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25 dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 91,67%, sehingga dapat diartikan bahwa persentase tersebut sudah melebihi persentase indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yakni $\geq 85\%$. Sementara, hasil tes evaluasi untuk setiap indikator juga ikut mengalami peningkatan. Indikator instrumental terdiri dari menerapkan rumus/aturan matematika dalam sebuah perhitungan/operasi matematika pada siklus I memperoleh persentase sebesar 70,83% dengan kategori cukup, lalu meningkat menjadi 77,08% dengan kategori baik pada siklus II, indikator menerapkan ide/konsep dalam menyelesaikan pertanyaan matematika sederhana baik siklus I maupun II mencapai persentase 72,91% dengan kategori cukup. Sedangkan, indikator relasional yang terdiri dari menyatakan ulang sebuah konsep pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 79,16% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 85,41% dengan kategori sangat baik pada siklus II, mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 77,08% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 89,58% dengan kategori sangat baik pada siklus II, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 77,08% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 81,25% dengan kategori baik pada siklus II.

Jadi, perolehan rata-rata persentase tes evaluasi per indikator juga mengalami peningkatan antara siklus I dan II. Siklus I memperoleh rata-rata sebesar 75,41% dengan kategori baik. Sedangkan, siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 81,25% dengan kategori baik.

b. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, terlihat bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa memahami materi yang telah dipelajari, sehingga kemampuan pemahaman matematisnya dapat meningkat terutama materi perkalian dan pembagian. Selain itu dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika.

Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan inspirasi atau gambaran mengajar selama menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* guna meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi selama menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1. Dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa, guru dapat menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran.
2. Bagi pembaca dan pengguna benar-benar memahami makna dan tujuan dari penelitian ini agar model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan seefektif mungkin.
3. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mempelajari dan memahami lebih dalam tentang model pembelajaran *make a match* dan kemampuan pemahaman matematis.