

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode jarimatika dan metode permainan kartu menghasilkan beberapa simpulan berdasarkan hasil data yang diperoleh, diolah dan dianalisis. Berikut kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Metode jarimatika berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berhitung perkalian dasar Siswa Sekolah Dasar setelah diterapkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dikemas dalam konsep pembelajaran belajar sambil bermain melalui pemanfaatan sepuluh jari tangan sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Metode permainan kartu berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berhitung perkalian dasar Siswa Sekolah Dasar setelah diterapkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dikemas dalam konsep pembelajaran belajar sambil bermain melalui pemanfaatan kartu domino perkalian sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Metode jarimatika dan metode permainan kartu tidak memberikan pengaruh yang berbeda terhadap keterampilan berhitung perkalian Siswa Sekolah Dasar. Hal ini karena keduanya senantiasa mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan media dan konsep belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut, kedua metode ini terbukti senantiasa memberikan pengaruh yang sama terhadap keterampilan berhitung perkalian dasar Siswa Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode jarimatika dan metode permainan kartu terhadap keterampilan berhitung perkalian dasar Siswa Sekolah Dasar setelah

diterapkan dalam proses pembelajaran perkalian dasar. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode jarimatika dan metode permainan kartu sama-sama berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berhitung perkalian dasar sehingga tidak ada perbedaan pengaruh diantara keduanya. Berikut impilkasi hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode jarimatika dan metode permainan kartu pada materi perkalian dasar turut mewujudkan pembelajaran yang efektif melalui penerapan konsep belajar sambil bermain dengan pemanfaatan media sepuluh jari tangan dan media kartu domino. Langkah-langkah penerapan yang bertahap memudahkan Siswa untuk dapat dengan mudah mengikuti dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, dapat memudahkan Siswa dalam menguasai keterampilan berhitung perkalian dengan tepat dalam kurun waktu yang lebih singkat tanpa mengabaikan tahapan belajar Siswa.
2. Metode jarimatika dan metode permainan kartu dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada seluruh jenjang pendidikan, meliputi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah dan Pendidikan Tinggi. Kedua metode ini menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam membelajarkan materi perkalian dasar pada Siswa karena sama-sama memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berhitung perkalian Siswa.

5.3 Rekomendasi

Berikut rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, alangkah lebih baik jika metode jarimatika ataupun metode permainan kartu ini digunakan pada saat proses pembelajaran materi perkalian dasar dengan mempertimbangkan waktu pembelajaran yang tersedia. Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa alasan yang sedikitnya menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik, yaitu pembelajaran perkalian dasar menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan konsep belajar sambil bermain dengan pemanfaatan media sepuluh jari tangan dan media kartu domino, siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, memudahkan Siswa

untuk memiliki keterampilan berhitung perkalian dasar dan tentunya sesuai dengan dunia Siswa yang senang bermain.

2. Bagi penelitian selanjutnya, alangkah lebih baik jika hasil penelitian ini ditindak lanjuti dengan mempertimbangkan lama waktu pemberian perlakuan (*treatment*). Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian untuk melihat pengaruh metode jarimatika dan metode permainan kartu ini dapat pula menggunakan metode penelitian yang menggunakan sistem pembelajaran bersiklus tetapi tetap menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan keterampilan berhitung perkalian siswa.