

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas II SDN Curug Barang pemahaman konsep dan pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika materi operasi pengurangan mengalami peningkatan dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Maka dapat diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk yang diterapkan pada penelitian ini adalah meliputi empat langkah pokok. Pertama, guru memeragakan atau mendemonstrasikan penggunaan media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan masalah operasi hitung pengurangan pada bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II , dapat disimpulkan bahwa guru dalam memeragakan atau mendemonstrasikan media permainan tradisional gapuk harus secara perlahan-lahan dan suara yang jelas dengan menggunakan bahasa yang dimengerti oleh siswa. Agar siswa dapat memahami langkah dalam penggunaan media permainan tradisional gapuk. Kedua, siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan bersama-sama menyelesaikan soal pengurangan dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk dengan media yang sudah diperbaiki yang bertujuan untuk siswa lebih mudah untuk menghitung angka yang terdapat di batu kecil

tersebut dan tepat dalam menjawab soal. Ketiga, setiap kelompok memaparkan hasil dari diskusi bersama kelompok ke depan kelas serta dibuktikan kebenaran jawabannya dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Keempat, beberapa siswa diminta untuk maju ke depan mengerjakan soal pengurangan dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Hal ini bertujuan untuk siswa lebih terlibat, termotivasi, dan mencoba langsung menggunakan media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan permasalahan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pemahaman konsep mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan siswa pada bilangan cacah mengalami peningkatan. Adapun ditandai dengan hasil nilai evaluasi siswa yang semula pada pra siklus sebesar (50,56) pada siklus I mengalami peningkatan menjadi (70,00) dan siklus II mengalami peningkatan sebesar (75,56). Selain pemahaman konsep dan pengetahuan siswa meningkat, ketuntasan belajar juga meningkat. Semula pada pra siklus sebesar (22,22%) pada siklus I meningkat sebesar (55,56%) dan pada siklus II meningkat menjadi (83,33%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional gapuk dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

## **B. Saran**

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional gapuk pada mata pelajaran Matematika di SDN Curug Barang Kecamatan Mancak Kabupaten Serang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam operasi hitung pengurangan. Adapun rekomendasi saran yang dapat diuraikan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan proses pembelajaran, guru diharapkan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa.
2. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain siswa dapat bermain, siswa juga sambil belajar yaitu dengan memanfaatkan permainan sebagai alternatif media pembelajaran.
3. Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat bantu ketika menerangkan materi yang tentunya menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru ditekankan untuk membuat media pembelajaran sedemikian mungkin agar siswa termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.