

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak dalam Meningkatkan hasil belajar Matematika di Sekolah Dasar Negeri 23 Palembang Pada Skripsi ini dapat disimpulkan Sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum diterapkan Metode Permainan Dakon/Congklak yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 2 orang siswa (13,33%), tergolong sedang sebanyak 8 orang siswa (53,33%), dan yang tergolong rendah sebanyak 5 orang siswa (33,34%). Dan Hasil belajar siswa sesudah diterapkan Metode Permainan Dakon/Congklak yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 8 orang siswa (53,34%), tergolong rendah sebanyak 5 Orang siswa (33,33%) dan yang tergolong rendah sebanyak 2 orang siswa (13,33%).
2. Dengan df diperoleh "t" tabel t_0 taraf signifikan 5% sebesar 1,76 sedangkan taraf signifikan 1% sebesar 2,14 ternyata t_0 lebih besar dari t_t yang besarnya 1,76 dan 2,14 yaitu : **1,76 < 37,31 > 2,14**.

Dengan demikian dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar kelas IV B sebelum dan sesudah menggunakan Metode pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran bagi guru agar menerapkan metode permainan Dakon/Congklak dengan lebih efektif, yaitu:

1. Metode permainan dapat dijadikan alternatif pilihan guru dalam pembelajaran matematika.
2. Agar penggunaan metode permainan Dakon/Congklak ini dapat dilaksanakan dengan baik, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penyajian materinya. Maka sebaiknya guru terlebih dahulu menyesuaikan materi dan barulah merancang sebuah permainan yang cocok untuk dipadu padankan untuk pembelajaran. Karena tidak semua materi matematika bisa disampaikan atau disajikan dengan metode permainan Dakon/Congklak ini, dan permainan juga sekiranya dapat disesuaikan dengan waktu pelajaran yang pas.
3. Bagi siswa diharapkan dengan adanya metode permainan ini disajikan pada pembelajaran matematika ekspektasi siswa terhadap pelajaran matematika yang menakutkan dan menyulitkan berkurang. Sehingga timbulah minat belajar matematika dari dalam diri siswa karena tidak selamanya matematika itu pelajaran yang menakutkan tetapi pelajaran matematika pun bisa menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan.
4. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian tentang metode permainan Dakon/Congklak dengan mengkombinasikan beragam permainan lainnya. Misalnya permainan tagram atau *puzzle* 3 dimensi