

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan seperti yang telah disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan Media Permainan Penggaris Geser dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 44,4 sebelum tindakan dan persentase ketuntasan klasikal 62,2% sedangkan pada siklus pertama hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 66,6 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 65,8%. Pada siklus kedua hasil belajar yang diperoleh siswa dengan rata-rata yaitu dengan angka 76,1 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 88,9%.

Pembelajaran dengan media permainan penggaris geser ini masih memiliki keukrangan dimana guru kekurangan waktu karena siswa belum terbiasa dengan menggunakan permainan penggaris geser, sehingga guru tidak menguasai kelas dimana masih terdapat siswa yang mengganggu temannya menggunakan media permaianan dalam menyelesaikan soal latihan.

Berdasarkan hasil belajar secara klasikal pada siklus II media permainan penggaris geser dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV

SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar. Keberhasilan penelitian ini disebabkan karena penerapan media permainan penggaris geser yang dilakukan telah berada pada tingkat Sangat Baik yaitu ketuntasan 82,1% berada pada deretan 81%-100%.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan Media Permainan Penggaris Geser yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Hendaknya kepada guru Sekolah Dasar Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar agar menerapkan Media Permainan Penggaris Geser ini di dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Dalam menerapkan media ini guru harus lebih aktif dan menyesuaikan media dengan materi pembelajaran agar siswa semakin cepat memahami pelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Dalam proses pembelajaran hendak siswa lebih aktif dalam menerima pelajaran yang diajarkan guru. Siswa diharapkan lebih banyak bertanya kepada guru disaat proses pembelajaran berlangsung, jangan diam saja tetapi kurang memahami materi yang diajarkan guru dengan demikian hasil belajar yang diperoleh tentu akan lebih baik seperti yang diharapkan.

3. Bagi sekolah

Penerapan media permainan penggaris geser yang telah dilaksanakan hendaknya dapat dijadikan suatu masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi.

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti lainnya diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini sehingga menjadi lebih sempurna dan bermanfaat bagi semua pihak.