

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui penerapan strategi permainan melempar angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 3 Pekanbaru.

Berdasarkan hasil observasi sebelum penerapan strategi permainan melempar angka, motivasi belajar siswa diperoleh 51,9%, angka ini berada pada interval 41% - 60% kategori rendah. Pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar siswa 66,6% angka ini berada pada interval 61% -80% kategori cukup tinggi. sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi 84,05% angka ini berada pada interval 61% - 100% angka ini termasuk kategori sangat tinggi.

Adapun langkah-langkah strategi permainan melempar angka yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan dan mencontohkan permainan melempar angka
- 2) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
- 3) Guru memberikan kertas karton yang bertuliskan angka 0 sampai 9 kepada siswa.

- 4) Guru menyuruh siswa yang memegang kertas karton untuk berdiri di depan kelas.
- 5) Guru memberikan bola ringan kepada masing-masing siswa.
- 6) Guru memberikan garis batasan berdiri siswa sebagai pelempar bola.
- 7) Guru mengintruksikan soal hitungan kepada siswa yang memegang bola agar ia melempar ke angka hasil dari soal hitungan perkalian, pembagian dan sebagainya.
- 8) Guru memberi pujian kepada pelempar apabila jawabannya benar.
- 9) Apabila jawaban si pelempar salah maka si pelempar menjadi pemegang kertas karton.
- 10) Siswa diperbolehkan menggunakan ide mereka untuk menantang pemain lainnya dengan memberikan soal hitungan

B. Saran

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan terutama dengan menggunakan permainan melempar angka pada mata pelajaran matematika sendiri mempunyai suatu kelemahan, maka penulis bisa sarankan bahwa:

1. Guru yang menerapkan strategi permainan melempar angka pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran, agar permainan mengenai sasarannya (menjadi alat yang efektif), supaya saat penggunaannya tepat, sesuai dengan tujuan, dan cara penggunaannya tepat pula, kemudian terlebih

dahulu guru merencanakan segalanya tentang permainan tersebut supaya tidak membuang-buang waktu;

2. Guru harus memperhatikan topik yang berhubungan dengan permainan yang akan digunakan serta guru menyiapkan situasi dan kondisi yang kondusif, tetapi menyenangkan supaya tujuan pengajaran tercapai dan tidak mengganggu pembelajaran di kelas lain;
3. Pembelajaran dapat menyenangkan apabila bertolak dari potensi, minat, motivasi dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang digunakan hendaknya berpusat pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk dapat mengekspresikan diri dan dapat mengambil peran aktif dalam proses pembelajarannya;
4. Bagi guru yang ingin mengembangkan permainan melempar angka pada mata Pelajaran matematika, bisa menggunakan permainan melempar angka ini dalam konsep-konsep matematika selain yang telah disebutkan tadi;
5. Guru boleh menerapkan permainan melempar angka pada mata pelajaran matematika di awal atau akhir pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan sendiri.