

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti dipaparkan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan strategi permainan amplop berhadiah dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Peningkatan ini terlihat dari hasil penelitian diperoleh sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 41% atau 14 orang siswa yang tuntas, pada siklus I pertemuan 1 jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 orang siswa atau 59% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 23 orang siswa atau 68%, dan pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan siswa mencapai 26 orang siswa atau 75% dan pada pertemuan 2 ketuntasan siswa mencapai 30 orang siswa atau 88%. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 tergolong “Sangat Sempurna” dengan persentase 86% dan pertemuan 2 tergolong “Sangat Sempurna” dengan persentase 94%. Adapun pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru tergolong “Sangat Sempurna” dengan persentase 96% dan pada pertemuan 2 meningkat dengan persentase 100% tergolong “Sangat Sempurna”. Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 tergolong “Sempurna” dengan persentase 61, 8% dan pada pertemuan 2 aktivitas siswa meningkat dengan persentase 67%, adapun pada siklus II pertemuan 1 aktivitas siswa tergolong “Sempurna” dengan persentase 80% dan pada pertemuan 2 persentasenya sebesar 87% tergolong “Sangat Sempurna”.

Adapun langkah-langkah strategi permainan amplop berhadiah yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah sebagai berikut:

1. Bagilah siswa di kelas dengan jumlah setiap kelompok 5-6 orang.
2. Buatlah 3 LKS yang masing-masing berisi 5 soal. Masing-masing LKS memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu LKS A paling mudah, LKS B sedang, dan LKS C paling sulit.
3. Perbanyaklah jumlah LKS sesuai dengan jumlah kelompok.
4. Masing-masing LKS dimasukkan ke dalam amplop. LKS A dimasukkan pada amplop merah, LKS B ke dalam kuning, LKS C ke dalam amplop hijau.
5. Sampaikan aturan main:
 - a) Setiap kelompok mendapat jatah 3 buah amplop. Amplop pertama yang diberikan adalah amplop berwarna merah. Amplop merah harus dikerjakan. Setelah selesai, serahkan amplop merah kepada guru, kemudian boleh mengambil amplop kuning. Begitu amplop kuning selesai, ditukar kembali dengan amplop hijau. Setiap LKS harus dikerjakan untuk mendapatkan skor.
 - b) Ada dua pemenang dalam kompetisi ini, yaitu yang tercepat dan yang skor pengerjaannya paling tinggi.
 - c) Waktu pengerjaannya adalah 30 menit. Bagi yang sudah selesai, dilarang mengganggu teman lainnya (bisa ada tambahan waktu bila banyak siswa yang belum selesai). Dan diskusi dilakukan dengan tenang.

6. Tekankan pada siswa untuk membagi pengerjaan, misalnya ada yang menghitung, menulis, dan lain sebagainya.
7. Guru memberikan amplop merah, kemudian memberikan aba-aba untuk memulai kompetisi.¹

B. Saran

Bertolak dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan strategi permainan amplop hadiah yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya merencanakan persiapan dengan baik karena strategi permainan amplop hadiah ini memerlukan waktu yang panjang untuk berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan soal-soal LKS yang telah diberikan.
2. Guru sebaiknya mengarahkan agar siswa lebih aktif memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran, agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.
3. Sebaiknya kepada peneliti mencari tahu terlebih dahulu siswa yang termasuk 10 besar, 20 besar dan 30 besar, untuk mengetahui siswa yang pintar, sedang, dan kurang agar pembentukan kelompok dapat telaksana dengan adil dan heterogen.
4. Untuk masa yang akan datang, guru sebaiknya memberitahukan agar siswa lebih aktif bekerjasama dengan teman kelompoknya, agar siswa lebih mudah menyelesaikan soal-soal LKS yang diberikan oleh guru.

¹*Ibid.*, hlm. 143-146

5. Pada saat pengambilan amplop, sebaiknya guru mengingatkan siswa untuk mengambil amplop berikutnya dengan tertib dan menyelesaikan dahulu soal yang ada pada amplop sebelumnya.