

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti pada kelas II di SDN Kebun Bunga 6, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil Belajar siswa kelas II A (eksperimen₁) setelah menggunakan metode permainan tradisional dakuan yaitu menunjukkan bahwa seluruh mendapatkan nilai yang tuntas (≥ 65) dengan persentase ketuntasannya 100% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Antusias, minat dan semangat siswa dalam belajar ketika menggunakan metode pembelajaran permainan tradisional dakuan serta benda konkret berupa biji dakuan yang dapat langsung disentuh membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
2. Hasil belajar siswa kelas II B (eksperimen₂) setelah menerapkan metode permainan tradisional damprak yaitu menunjukkan bahwa seluruh siswa mendapatkan nilai yang tuntas (≥ 65) dengan persentase ketuntasannya 100%. dan termasuk dalam kategori sangat baik. Namun terdapat kekurangan dalam permainan tradisional engklek sebagai metode dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yaitu pada tidak ada benda konkret yang dapat langsung dipegang oleh siswa dalam melakukan

penjumlahan dan pengurangan serta jumlah angka dalam kotak engklek yang terbatas yang mengakibatkan siswa sulit untuk menghitung angka dalam jumlah yang lebih besar.

3. Hasil Uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sampel T-Test* (Uji-t) yang menyatakan bahwa signifikansi untuk nilai *posttest* matematika siswa kelas eksperimen₁ dan kelas eksperimen₂ yaitu lebih kecil dari nilai 0,05. Dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas II A dan II B. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode permainan tradisional dakuan lebih efektif daripada metode permainan tradisional damprak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas II A yang menunjukkan nilai lebih tinggi daripada siswa kelas II B

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pelajaran matematika di kelas II SDN Kebun Bunga 6, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru, Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa, maka dari itu diharapkan bagi Guru dan tenaga pengajar untuk menjadikan metode bermain sambil belajar terutama metode permainan tradisional dakuan

sebagai referensi dalam pembelajaran Matematika terutama dalam materi hitungan.

2. Bagi Siswa, diharapkan bisa lebih mengetahui dan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran karena selain banyak mengandung nilai-nilai pembelajaran, Penggunaan permainan tradisional juga dilakukan agar siswa lebih mengenal dan mengetahui warisan budaya sebagai generasi bangsa untuk terus melestarikannya.
3. Bagi Peneliti Lanjutan, Permainan tradisional damprak terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Namun keterbatasan benda konkret dan jumlah kotak untuk memuat angka yang jauh lebih besar menjadi kendala dalam penelitian ini, sehingga masih harus dicarikan solusi dan dalam permainan tradisional damprak masih menyimpan banyak variabel yang perlu diteliti untuk menggali aspek-aspek lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.