

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan SDN Pandian V Tahun Pelajaran 2018/2019 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Metode Permainan Bingo
 - 1) Guru menjelaskan tata cara permainan Bingo kepada siswa, kemudian guru membagi siswa menjadi kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
 - 2) Perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mengambil lotre yang sudah disediakan oleh guru.
 - 3) Guru membagikan kertas berwarna kepada setiap kelompok dengan warna yang berbeda.
 - 4) Setiap kelompok diberikan sebuah lembaran kertas kosong untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Masing-masing kelompok diminta untuk menuliskan jawaban pada lembaran tersebut.
 - 5) Setiap kelompok yang mendapatkan urutan lotre bebas memilih nomer berapa saja di papan bingo.

- 6) Guru membacakan pertanyaan kepada kelompok yang sudah memilih nomer. Guru memberikan waktu kepada kelompok tersebut untuk mengerjakan pertanyaan.
 - 7) Apabila kelompok tersebut jawabannya benar maka kelompok tersebut bisa menempelkan kertas berwarna di papan bingo. Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan atau jawabannya salah maka akan dilempar ke kelompok lain, dan apabila salah satu kelompok yang lain dapat menjawab pertanyaan tersebut maka kelompok tersebutlah yang boleh menempelkan kertas berwarna di papan bingo.
 - 8) Kelompok siswa yang pertama kali berhasil menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan guru dan membentuk pola horizontal, vertikal atau diagonal akan menjadi kelompok pemenang.
- b. Media Kantong Bilangan
- Media kantong bilangan digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Sedangkan sedotan pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan. Apabila satu sedotan diletakkan pada kantong yang bernilai tempat ribuan, maka nilai satu sedotan tersebut adalah seribu. Begitu juga apabila sedotan tersebut diletakkan pada kantong nilai tempat ratusan maka sedotan tersebut bernilai seratus dan seterusnya.

Media kantong bilangan penerapannya digunakan tidak untuk menyampaikan konsep dan materi pelajaran saja, tetapi penerapannya juga untuk menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan operasi hitung.

1. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa hasil tes pra siklus nilai rata-rata kelas 59,72 dengan tingkat ketuntasan mencapai 33,33% atau 6 siswa dari 18 siswa. Hasil tes siklus I nilai rata-rata kelas 68 dengan tingkat ketuntasan mencapai 55,56% atau 10 siswa dari 18 siswa. Hasil tes siklus II nilai rata-rata kelas 76,22 dengan tingkat ketuntasan mencapai 72,22% atau 13 siswa dari 18 siswa. Dan hasil tes siklus III nilai rata-rata kelas 83,83 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% atau 18 siswa. Maka data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan atau siklus. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 22,23%. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,66%. Sedangkan persentase peningkatan hasil belajar siswa dari siklus II ke siklus III sebesar 27,78%.

- b. Lembar observasi aktivitas siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan persentase. Pada siklus I mencapai 74%, siklus II mencapai 79%, sedangkan siklus III mencapai 87%.
- c. Berdasarkan penilaian keterampilan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat dalam setiap siklus. Pada siklus I jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 950 dengan rata-rata 52,78. Pada siklus II jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 1227 dengan rata-rata 68,17. Dan pada siklus III jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 1467 dengan rata-rata 81,5.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka saran-saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Bagi siswa agar dapat peningkatan penguasaan materi, hendaknya siswa memperhatikan penjelasan guru dan jangan malu untuk bertanya serta mengungkapkan pendapat.
2. Bagi guru hendaknya dapat memilih metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan pada penelitian ini dapat dijadikan referensi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran matematika khususnya materi taksiran hasil

pengoperasian dua bilangan pecahan supaya guru dapat berinteraksi kepada siswa dengan baik dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi sekolah yaitu pihak sekolah harus meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan maksimal.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, untuk menambah pengetahuan dalam pemilihan metode dan media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi, agar dapat meningkatkan keantusiasan siswa dalam belajar sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.

