

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas I SDN Perwira VII Kota Bekasi pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penerapan model tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui kegiatan bermain peran dalam situasi jual beli dengan bantuan media gambar sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.

Peningkatan kemampuan berhitung peserta didik terlihat dari hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 73,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67% atau sebanyak 16 dari 24 peserta didik telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena belum memenuhi target ketuntasan klasikal sebesar 85%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 89,17, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88% atau sebanyak 21 dari 24 peserta didik telah mencapai KKTP. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Selain meningkatkan kemampuan berhitung, penerapan model pembelajaran bermain peran berbantuan media gambar juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif. Peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih percaya diri dalam menjalankan perannya sebagai penjual maupun pembeli, serta lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui pengalaman belajar secara langsung menggunakan media gambar. Oleh karena itu, model pembelajaran bermain peran berbantuan media gambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas I sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik diharapkan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan model bermain peran berbantuan media gambar.
2. Peserta didik diharapkan lebih percaya diri dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran serta berlatih kemampuan berhitung secara mandiri.
3. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain peran untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik.

b. Bagi guru

1. Guru disarankan menerapkan model pembelajaran bermain peran berbantuan media gambar sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Guru diharapkan menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik peserta didik agar kegiatan bermain peran berlangsung secara efektif.
3. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

c. Bagi sekolah

1. Sekolah diharapkan mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, salah satunya model bermain peran berbantuan media gambar.
2. Sekolah dapat memfasilitasi penyediaan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan model bermain peran.
3. Sekolah diharapkan mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji model pembelajaran bermain peran berbantuan media gambar.

2. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.