

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dan analisis data yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media papan perkalian terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian pada siswa kelas III SDIT An-Nadwah.

Dalam prosesnya, siswa terlibat aktif mencari pasangan kartu soal dan jawaban, kemudian menggunakan media papan perkalian untuk fokus dalam melakukan perhitungan. Dengan demikian, metode ini memberikan dampak baik yakni memberikan semangat dan antusiasme siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat fokus saat melakukan kegiatan berhitung perkalian, sehingga terjadi adanya peningkatan kemampuan berhitung perkalian. Dalam tindakan ini, guru mengajak siswa untuk terampil dan berani maju di depan kelas serta memberi kepuasan terhadap siswa setelah berhasil memecahkan soal. Dengan hal ini, maka seiring berjalannya waktu dapat mengasah dan memaksimalkan kemampuan berhitung perkalian siswa.

Peningkatan tersebut yaitu, Kemampuan berhitung perkalian siswa menunjukkan peningkatan signifikan. Pada Siklus I, nilai rata-rata kelas adalah 66 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56% (11 dari 20 siswa tuntas). Hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 85% (17 dari 20 siswa tuntas). Hasil ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, yaitu 85% dengan selisih 29% dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan ini juga terjadi pada Setiap Indikator Kemampuan Berhitung dari Siklus I ke Siklus II. Indikator "mampu menyelesaikan soal" meningkat dari nilai rata-rata 80 menjadi 87. Indikator "mampu membuat soal dan cara

penyelesaiannya" meningkat dari 73 menjadi 83. Indikator "mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal menggunakan media" menunjukkan peningkatan paling signifikan, yaitu dari 67 (kategori cukup) menjadi 80 (kategori baik).

Model pembelajaran *Make a Match* berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Permasalahan yang ditemukan pada Siklus I, seperti siswa yang pasif, kurang fokus, dan bingung dalam menempatkan nilai perkalian, dapat diatasi pada Siklus II melalui demonstrasi yang lebih interaktif dan pemberian bimbingan yang terarah.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat :

### **1. Bagi Guru**

- a. Disarankan untuk menjadikan media papan perkalian sebagai salah satu media pilihan dalam proses pembelajaran perkalian guna meningkatkan kemampuan berhitung dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- b. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengadaptasi dan mengembangkan media papan perkalian dan media inovatif lainnya, sehingga siswa dapat lebih berpartisipasi aktif, mengurangi rasa bosan, serta menumbuhkan minat dan kreativitas dalam belajar.
- c. Hal ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

### **2. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat lebih memotivasi dan memberikan dukungan penuh, termasuk dalam penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, bagi para guru untuk berinovasi dan mempraktikkan berbagai macam media pembelajaran di sepanjang proses aktivitas belajar mengajar.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Matematika dengan materi perkalian. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada materi atau mata pelajaran lain untuk melihat cakupan penerapannya yang lebih luas.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan atau memodifikasi media papan perkalian, misalnya dalam bentuk digital atau interaktif, untuk mengatasi kekurangan media fisik yang mungkin membingungkan jika digunakan untuk perkalian dengan angka yang sangat banyak.