

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai pelaksanaan kegiatan bermain monopoli dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 pagi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui berbagai aktivitas di dalamnya. Aktivitas tersebut seperti menghitung mata dadu, menjawab kartu pintar, menjalankan perintah pada kartu kesempatan, melakukan jual beli petak dan membayar denda jika berhenti di petak lawan dan menghitung jumlah kupon. Kegiatan yang dilakukan di kelas terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka yang dilakukan guru yaitu mengabsen siswa, berdoa dan menyampaikan materi yang akan dipelajari. Kegiatan inti terdiri dari tanya jawab, bermain monopoli dan diakhiri kembali dengan tanya jawab dan mengerjakan LKS. Kegiatan penutup terdiri dari pembahasan LKS dan penarikan kesimpulan materi pelajaran. Pada kegiatan inti, aplikasi bermain monopoli dilakukan dengan berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa. Kegiatan bermain dilakukan dengan cara menentukan giliran jalan, membagikan kupon bermain monopoli, mengocok dadu, dan

melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu. Aktivitas guru saat siswa bermain monopoli yaitu mengawasi jalannya kegiatan bermain dan melakukan refleksi diakhir kegiatan bermain monopoli.

2. Melalui bermain monopoli kemampuan berhitung siswa dapat meningkat, hal tersebut dapat diketahui berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Kemampuan berhitung siswa sebelum diberikan tindakan berupa bermain monopoli masih sangat rendah dengan ketuntasan 43,75% dan rata-rata 55,625. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, terjadi peningkatan menjadi 75% dan rata-rata 70,625. Setelah peneliti melanjutkan ke siklus ke 2, maka terjadi peningkatan kembali sebesar 81,25% dan rata-rata 82,813. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan melalui bermain monopoli.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian tindakan yang dilakukan bertujuan untuk mengadakan perbaikan dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Perbaikan dilakukan, terkait dengan rendahnya kemampuan berhitung dan tidak adanya media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan

berhitung siswa. Selain itu kegiatan pembelajaran dilakukan secara kaku, sehingga siswa sulit mencerna apa yang dijelaskan guru.

2. Melalui kegiatan bermain monopoli dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain itu Pengelolaan kelas yang dilakukan guru sangat penting, sehingga guru bisa memberikan stimulus untuk siswa/siswi menjadi aktif dalam belajar.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya menyediakan beberapa alat peraga yang dapat menunjang kemampuan siswa khususnya dalam berhitung.

2. Guru

- a. Guru dapat menggunakan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.
- b. Guru harus lebih kreatif dalam merancang media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa
- c. Pembelajaran harusnya dibuat semenarik mungkin, sehingga anak aktif dan tertarik dengan materi yang akan disampaikan.

3. Orang tua

Orang tua jangan hanya memberitahu kunci jawaban dari latihan yang dikerjakan anak. Hendaknya orang tua mengajari bagaimana cara mengerjakannya, sehingga anak bisa mengerjakan tugas sekolah dengan baik. Nilai memang penting, namun pengalaman belajar anak untuk memperoleh pengetahuan lebih penting sehingga anak harus dilatih untuk mengembangkan kognitifnya sendiri, bukan mengandalkan jawaban dari orang tua.

4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya supaya dapat memperkaya tentang jenis permainan lain yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pengembangan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan jenis permainan lainnya.