

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Ada 2 tahap dalam penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon yaitu (1) Pra kegiatan pembelajaran *education games* berbasis alat peraga dakon: persiapan membuat soal kelompok dan soal *education games* beserta kunci jawabannya kemudian mengelompokkan peserta didik menjadi 4 kelompok yang berkemampuan heterogen yang terdiri dari 4-5 peserta didik. (2) Detail kegiatan pembelajaran; guru memberikan penjelasan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) secara detail, kemudian belajar kelompok dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil diskusi kemudian guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama. Permainan, masing-masing peserta didik yang berkemampuan homogen berada dalam sekeliling papan dakon kemudian guru membagikan satu lembar soal dan dikerjakan secara kelompok. Kemudian mencocokkan jawabannya dan jawaban yang benar mendapatkan poin smile. Setelah selesai permainan, masing-masing kelompok bersama guru menjumlah poin-poin tersebut dan yang menjadi juara kelompok 2 dan 3 pada siklus I sedangkan pada siklus II yaitu kelompok 4 dan 3.
2. Penerapan metode *educatioan games* berbasi alat peraga dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung pada sub pokok bahasan kelipatan

persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Berdasarkan hasil tes individual pada sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum diadakanya penelitian sebesar 21,50%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *education games* berbasis alat peraga dakon tingkat keberhasilan yang tercapai peserta didik pada siklus I meningkat menjadi 80%, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 97,18%. Hal ini menunjukkan 97,18% peserta didik berhasil mempelajari kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar pada mata pelajaran matematika dan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

### **1. Bagi Kepala SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung**

Dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, tentunya kepala sekolah dapat mengambil kebijakan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran lain.

### **2. Bagi Guru SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung**

Guru mata pelajaran matematika di SD Islam An-Nashr disarankan untuk lebih perhatian dalam mengajarkan suatu materi kepada peserta didik yang kemampuan akademiknya rendah. Serta guru diharapkan dapat mempelajari

dan memahami agar mampu menerapkan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dalam proses mengajar, juga diharapkan selalu mencoba dan meneliti setiap model maupun metode pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Bagi Peserta Didik SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung

Agar peserta didik termotivasi dalam belajar. Penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon dapat menjadikan peserta didik lebih bersemangan untuk belajar. Peserta didik hendaknya dapat meningkatkan belajar demi mencapai hasil belajar yang maksimal dan peserta didik juga diharapkan percaya diri dengan kemampuan diri sendiri, tidak menggantungkan pada peserta didik.

4. Bagi Peneliti Lain

Kepada peneliti yang akan datang diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan peserta didik. Hal ini dimaksud agar peserta didik mudah memahami dan mengerti materi pelajaran dengan baik. Serta bagi peneliti lain hendaknya dapat dijadikan sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

5. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Semoga dapat menjadi bahan koleksi dan referensi juga menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.