

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 hidup bersih dan sehat kelas II SDN Tluwuk, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional engklek yaitu permainan yang dimainkan oleh sekelompok anak dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada bidang datar. Permainan tradisional engklek diterapkan dalam pembelajaran muatan matematika kelas II SDN Tluwuk agar peserta didik aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan langkah-langkah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya yaitu terdiri dari persiapan (menyiapkan alat yang digunakan dalam pembelajaran), pelaksanaan (penyampaian tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pelajaran, menyampaikan aturan permainan, memberikan contoh cara bermain, memulai permainan) dan penutup (membuat kesimpulan).
2. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 hidup bersih dan sehat kelas II SDN Tluwuk. Indikator yang dapat menunjukkan keaktifan peserta didik dalam penerapan permainan tradisional engklek pada pembelajaran muatan matematika yaitu ikut serta dalam pembelajaran, mampu memahami materi pelajaran, bertanya jika belum paham, mampu menjawab pertanyaan, melakukan diskusi, menyelesaikan soal yang berhubungan dengan materi pelajaran, mampu melatih diri dalam menyelesaikan soal serta mampu mengerjakan soal sesuai yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 hidup bersih dan sehat. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif (hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari rata-rata kelas 77,67 menjadi 85,71), afektif (berhubungan dengan perasaan senang, semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran, dan belajar untuk mematuhi aturan

permainan serta menghargai teman sebayanya) dan psikomotorik (ikut serta dalam pembuatan bidang permainan engklek dan juga belajar mengantri menunggu giliran melakukan permainan dengan cara berbaris sesuai urutan).

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka saran yang sesuai dengan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai pemimpin kebijakan, kepala sekolah diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang menunjang dalam meningkatkan pembelajaran matematika. Selain itu, kepala sekolah juga dapat memberikan inovasi baru kepada semua guru untuk menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Guru mempunyai tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi lagi untuk meningkatkan keaktifan belajar serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik peserta didik serta kegiatan pembelajaran tidak monoton.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar akan membuat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Selain itu, peserta didik diharapkan agar memperhatikan pembelajaran ketika guru menjelaskan materi pelajaran.