

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasikan metode bermain kartu angka terdiri dari 2 siklus, pada tiap siklusnya ada 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi dan refleksi.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa disiklus 1 sebanyak 47,04 poin dengan presentase 78,40% dan siklus 2 sebanyak 54,76 poin dengan presentase 91,27%. Antara siklus 1 dan 2 terjadi kenaikan poin sebanyak 7,72 setara dengan presentase 12,87%, ini menunjukkan hasil yang signifikan.

B. Implikasi

Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian implementasi metode kartu angka dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bab penjumlahan dan pengurangan pada anak kelas 1 MIT Amanah Ngrampal, maka ada 2 implikasi yang dapat diketahui yaitu; implikasi teoritis dan praktis.

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, teori motivasi belajar yang tercantum dalam bab 2 dapat memberikan penguatan terhadap penelitian ini, faktor penting yang dapat meningkatkan keberhasilan dan semangat siswa adalah motivasi belajar. Metode bermain kartu angka yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode yang menarik dan menyenangkan, oleh karena itu dapat motivasi belajar dapat meningkat dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori-teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli yang menjadi pedoman dalam penelitian ini.

Menurut Mc Donald (dalam Arifin & Abduh, 2021:2341), motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Artinya berdasarkan dari hasil penelitian, motivasi tidak hanya diukur dari semangat belajarnya saja, akan tetapi motivasi juga diukur dari perubahan emosional dan sikap seseorang yang mendorongnya untuk bertindak. Dan penerapan metode bermain kartu angka ini sangat efektif untuk menstimulus anak dalam proses belajar.

Menurut Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016 (dalam Yogi Fernando dkk. 2024:291) Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Teori-teori diatas merupakan pendukung dalam penelitian ini dan hasilnya, penelitian menggunakan metode bermain kartu angka dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan efektif dan suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat terhadap pihak yang terkait selama proses pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu angka tidak hanya mempengaruhi motivasi belajar siswa, akan tetapi perubahan suasana menjadi lebih bermakna dan tentunya lebih efektif, sehingga guru yang menemukan sebuah permasalahan yang sama didalam kelas, bisa menggunakan metode ini dan mengembangkannya menjadi lebih bervariasi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat peneliti sampaikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan memfasilitasi keberagaman media yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran dan memberikan dukungan penuh dalam penerapan metode kartu angka agar bisa digunakan pada semua kelas yang ada disekolah dasar.

2. Bagi Guru

Diharapkan pengimplemtasian metode bermain kartu angka dapat dijadikan oleh guru sebagai salah satu acuan metode yang efektif

digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan, aktif dan menjadikan siswa lebih percaya diri. Karena pada dasarnya, guru dituntut untuk lebih berinovasi, aktif dan kreatif agar tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang terkait dengan metode bermain lainnya atau bisa dikembangkan dengan cakupan yang lebih meluas, misalnya membuat judul lain pengaruh metode bermain kartu angka terhadap hasil belajar, perkembangan kognitif siswa atau selainnya. Disamping itu juga bisa dipadukan dengan teknologi digital yang berkembang zaman sekarang.