

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa permainan dakon bilangan berpengaruh terhadap hasil belajar FPB dan KPK bilangan asli sesuai dengan pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,37 > 2,16$ (db) = 13 taraf signifikan 0,05 .Dengan demikian H_0 ditolak H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh permainan dakon bilangan terhadap hasil belajar FPB dan KPK bilangan asli pada siswa kelas IV SDN 47 Hulontalo Kota Gorontalo.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti menyampaikan beberapa hal yang cukup penting antara lain:

1. Bagi Siswa

Siswa harus lebih mengembangkan keberanian menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi FPB dan KPK bilangan asli.

2. Bagi Guru

Dakon bilangan dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dalam mengajarkan materi KPK dan FPB. Selain itu, guru dapat bekerja sama dengan siswa untuk membuat media atau alat peraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran .

3. Bagi Sekolah

Permainan dakon bilangan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran khususnya pada materi FPB dan KPK sehingga siswa bilah lebih antusias dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. serta mengurangi keabstrakan materi yang dipelajari yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi dan kajian bagi penelitian selanjutnya sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih konferensif serta hasil penelitian ini dapat di aplikasikan pada mata pelajaran lainnya tidak hanya matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awalluddin, Laura F. N. Sudarmoto dan Yacinta Nugraheni. 2009. *Statistika Pendidikan 2 SKS*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Bobrow J. 2016. *CliffsQuickReview Matematika Dasar dan Pra-Aljabar*. Bandung : PT Intan Sejati
- Harahap, Negoro . 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor Selatan : Ghalia Indonesia
- Osman O. 2008. *Buku Pintar Matematika Sd*. Jakarta : Media Pusindo
- Panduan Karya Tulis Ilmiah. 2017. Universitas Negeri Gorontalo
- Prastowo A. 2014. *Pintar Matematika Bilangan*. Jakarta : PT Grasindo
- Purwanto.2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Prndidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Prndidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum J. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Tumijan P.2016.*Cara Cerdas Belajar Matematika Sd/Mi Kelas 4, 5, 6*. Jakarta : PT Grasindo

Hidayat Asep . 2016. Pengaruh Penggunaan Alat Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SD Negeri 01 Bogor <https://www.google.com/search?q=PENGARUH+PENGGUNAAN+ALAT+PERAGA+DAKON+MATEMATIKA+%28DAKOTA%29+TERHADAP+HASIL+BELAJAR+MATEMATIKA+SISWA&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b> diakses pada tanggal 20 Maret 2018.

Mardiana Kristina. 2014. Peningkatan Aktivits Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Dakon Bilangan Kelas IV SDN 06. <https://www.google.com/search?q=PENINGKATAN+AKTIVITAS+DAN+HASIL+BELAJAR+SISWA+MENGUNAKAN+DAKON+BILANGAN+KELAS+IV+SDN+06&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b> diakses pada tanggal 20 Maret 2018.