

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah sebelum menggunakan permainan interaktif dan sesudah menggunakan permainan interaktif pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango disimpulkan bahwa permainan interaktif efektif terhadap hasil belajar penjumlahan bilangan cacah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menyarankan agar siswa lebih mengembangkan inisiatif, kreativitas, keaktifan, dan mengembangkan keberanian menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, mengupayakan tindak lanjut terhadap pembelajaran menggunakan permainan interaktif pada pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan bilangan cacah karena permainan interaktif terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa, mengupayakan pelatihan bagi guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan, dan mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan permainan interaktif guna melengkapi kekurangan dan untuk penyempurnaan dalam dunia pendidikan dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Al-Khalili, A. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. (Umma Farida) Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Annas, Aswar. 2017. *Interaksi Pengambilan Keputusan dan Evaluasi Kebijakan*. Celebes Media Perkasa.
- Arikunto Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awalluddin. 2008. *Statistika Pendidikan*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jhonson & Neill. 2008. *Teach Yourself Mathematics*. (Ramonita Baradja). Bandung: Pakar Raya.
- Karso, dkk. 2002. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Martono, N. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiquon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Negoro & Harahap. 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor Selatan : Ghalia Indonesia.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2016. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda karya.

- Runtukahu, J & Kandou, S. 2016. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ruseffendi, H. 2006. *Pengantar Kepada Pembantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Simamora, Raymond H. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sinyanyuri, S dan Assagaf, L. 2017. *Buku Guru Kelas I Tema. Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku. Buku Tematik Terpadu 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sinyanyuri, S dan Assagaf, L. 2017. *Buku Siswa Kelas I Tema. Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku. Buku Tematik Terpadu 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistik*. Bandung: Trasito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuwono, Budi. 2005. *PINTAR MATEMATIKA Untuk SD*. Jakarta: Puspa Swara
- Agustina, Nanik. 2008. *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang. Skripsi (Sarjana)*. Jurusan PGSD, Universitas Negeri Malang.
library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35932
 diakses pada 12 Agustus 2017
- Wardani, Krisma Widi. 2012. *Efektivitas Penerapan Permainan Menggunakan Aturan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Semester 1 di SD Negeri Kawengen 02 Ungaran Timur Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi (Sarjana)*. Jurusan PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana.
repository.uksw.edu/handle/123456789/618
 diakses pada 12 Januari 2018