

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada materi perkalian di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah nilai rata-rata kelasnya adalah 54,38 dan berada pada kualifikasi kurang.
2. Hasil belajar matematika siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada materi perkalian di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah nilai rata-rata kelasnya adalah 50 dan berada pada kualifikasi kurang.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dengan hasil belajar matematika siswa di kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada materi perkalian di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan masalah waktu, karena pembelajaran dengan menggunakan media ini relatif memerlukan waktu yang lama.
2. Untuk guru matematika, dapat menjadikan media permainan *tic tac toe* perkalian sebagai salah satu alternatif untuk variasi dalam mengajar karena selain menciptakan suasana belajar sambil bermain juga dapat membantu siswa menghapalkan perkalian khususnya perkalian dasar serta dapat menambah level-level selanjutnya bukan hanya sampai pada level 5 saja.
3. Untuk para peneliti lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas untuk konsep matematika lainnya, serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, Bandung, Yrama Widya, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1997.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2006.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003.
- Dedi, "Teori Belajar Matematika Menurut Para Ahli", <http://dedi26.blogspot.com/2013/05/teori-belajar-matematika.html?m=1>, diakses tanggal 10 Mei 2015.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 2002.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Raja Grafindo, 2001.
- Fraenkel, Jack R. and Norman E. Wallen, *Student Workbook to Accompany How To Design And Evaluate Research In Education*, New York, McGraw-Hill, 2003.
- Hafis Muaddab, "Pengertian Belajar Matematika", <http://hafismuaddab.wordpress.com/2010/01/13/pengertian-belajar-matematika>, diakses tanggal 10 Mei 2015.
- Hutabarat, E.P., *Cara Belajar*, Jakarta, Gunung Mulia, 1995.
- Juliyanti, Winne, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Tic Tac Toe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung", *Skripsi*, Bandung, UPI, 2013.
- Keputusan Kepala Dinas Propinsi Kalimantan Selatan, *Pedoman Penyelenggaraan Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Akhir Nasional Bagi Sekolah/Madrasah Tahun Pelajaran 2003/2004 Propinsi Kalimantan Selatan*, Kalimantan selatan, Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan Dinas Pendidikan, 2004.
- Keputusan Mendiknas 2003 Badan Akreditasi Sekolah Nasional, *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, Bandung, Citra Umbara, 2003.

- Nazir, *Metode Penelitian*, Jakarta, Ghalia Indonesia, 1999.
- Pratiwi, Yuliana Eka, "Penggunaan Media Permainan Tic-Tac-Toe melalui Model Pengajaran Langsung dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Perancis di SMA", *Skripsi*, Bandung: UPI, 2014.
- Purwoto, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Surakarta, UNS Press, 2003.
- Putri dan Siregar, *Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas III*, Jakarta: CV. Titian Ilmu, 2009.
- Rina, "Game Tic-Tac-Toe", <http://rinaforall.blogspot.com/2013/04/game-tic-tac-toe.html?m=1>, diakses tanggal 4 Januari 2015.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung, Alfabeta, 2005.
- Sardiman A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2006.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2003.
- Soedjadi, R., *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, Jakarta, Jenderal Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional, 1999.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Pers, 2005.
- Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1995.
- Sudjana, Nana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Algesindo, 1997.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & F*, Bandung, Alfabeta, 2013
- _____, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung, CV. Alfabeta, 1997.
- Sundayana, Rostina, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung, Alfabeta, 2014.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin*, Banjarmasin, Antasari Press, 2011.
- Usman, Uzer dan Lilis Setiawati, *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1993.

Warsito, "Permainan Tac Tic Toe yang Efektif dan Praktis untuk Membantu Siswa SD Mengkonstruksi Keterampilan Konsep Fakta Dasar Perkalian, Penelitian Pengembangan", *Jurnal*, Semarang, P4TK, 2013.