

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran dapat meningkat dengan menggunakan media papan permainan *Police Emergency*.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan papan permainan *Police Emergency* sebagai berikut:

1. Bagi guru dan calon guru, pelaksanaan pembelajaran menggunakan papan permainan *Police Emergency* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih memahami konsep karena materi tidak disajikan secara langsung melainkan siswa harus menemukannya sendiri.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media papan permainan *Police Emergency* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pokok bahasan materi lain.

3. Bagi sekolah, sebagai bahan bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.



DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, S. M. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 170.
- Anugraheni, W. &. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Satya Wacana University Press.
- Arikunto, d. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Chotibuddin, Z. A. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Desfitri, R. (2008). Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Model Padang melalui Pendekatan Kontekstual. *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksana.
- Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perc. Edira.
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 39-43.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemendikbud. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD*.
- Kiriazoglou, d. (2021). A Board Game Proposal for Teaching Informatics related Topics in Early Childhood Education. *SHSHS Web of Conferences*, 3.
- Kustiawan, U. (2016). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lathifah, H. F., Bintoro, H. S., & Ulya, H. (2021). Analyzing Factors Influencing The Mathematical Problem Solving Ability Of Elementary School Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 517.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*.

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 313.
- Mardiana, H. A. (2019). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Tematik dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas I SD IT Nurul Ikhlas Padang. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 146.
- Marlina, d. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 174.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It*. New Jersey: Princeton University Press.
- Prasida, Y. F. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara: Garuda Rujukan Digital*, 136.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 112-114.
- Rivai, N. S. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rizki, P. N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 162.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Safitri, W. C. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 72-77.
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saja'ah, U. F. (2018). Analisis Kesulitan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 100.

- Sanjaya, W. (2011). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 440.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenanda Media Grup.
- Wahab, d. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wardhani. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijaya, R. &. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.

