

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba alat peraga abakus pecahan pada materi operasi hitung bilangan pecahan untuk siswa kelas IV SDN 06 Kampung Lapai yang dihasilkan valid dan praktis sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga abakus pecahan pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas IV, peneliti ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat kepada peserta didik kemudian untuk pengembangan abakus pecahan sudah bagus karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi operasi hitung pecahan, tetapi ada sedikit kekurangan dari abakus pecahan yang peneliti buat yaitu untuk abakus pecahan yang dibuat lebih banyak lagi dan bentuk dari pecahan dibuat dengan angka yang tinggi dan bervariasi lagi sehingga semua dari soal-soal pecahan dengan angka yang berbeda-beda dapat ditemukan hasilnya karena peneliti hanya melakukan dengan angka pecahan yang sedikit saja.
2. Bagi siswa kelas IV, Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri untuk melatih tingkat berfikir siswa dalam belajar sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran di kelas.

3. Bagi peneliti lain, diharapkan untuk mengembangkan alat peraga abakus pecahan selanjutnya dengan berbagai variasi bilangan pecahan. Kemudian untuk waktu pelaksanaannya bisa dilebihkan karena dengan sering menggunakan alat peraga abakus pecahan dikelas dapat membantu siswa berfikir dengan mengingatnya saja dan lebih memudahkan siswa untuk memahami penggunaan dari abakus pecahan.

.DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. B. (2021). Peran Media Sempoa Sebagai Alat Bantu Stimulasi Kemampuan Berhitung Siswa. *Pendidikan dan Sains*, 346.
- Anas, M. (2014). *Alat Peraga & Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Ariani. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar* . Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Astari, T. (2017). *Matematika Pecahan*. Medan: Pussis Medan.
- Azimah. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Media Abakus . *Indonesian Journal of Teacher Education*, 210.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Edu. (2003). *Mudah Belajar Simpoa*. Jakarta: Gramedia.
- Heruman. (2012). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung.
- Holisin, I. (2009). Melatih Penalaran Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Bilangan Pecahan dan Menyelesaikan Masalah Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan. *Dikdaktis*, Vol. 8, NO. 3, 1-67.
- Musa, L. (2018). *Alat Peraga Matematika*. Makasar Sulawesi Selatan: Aksara Timur.
- Najib, M. A. (2018). Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan . *Jurnal Kajian Teknologi* Vol, No 1 , 33.
- Nalole, M. (2018). Analisis Kesalahan Menyelesaikan Pengurangan Pecahan Biasa . *Pedagogika*, 47-52.
- Nassaruddin. (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan* vol 3, No 2, 24.
- Purwanto. (2018). *Kamus Matematika Untuk Pelajar*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.

- Saputri, A.R.A. dkk. (2015). *Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran*. Universitas PGRI Yogyakarta. Diambil dari <https://novianggrayni.files.wordpress.com/2015/10/2-manfaat-dan-fungsi-media-pembelajaran-pdf>.
- Sari, D. P. (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Fakta Yang Mempengaruhinya* . Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sukino. (2020). *The Great Matematika* . Bandung: Srikandi Empat Widya Utam.
- Sundaya, & Rostiana. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV .Alfabeta.
- Susanto, & Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaifudin. (2009). *Strategi Math Master SI Jago Matematika*. Solo: PT. Bahana Wahyudi.
- Trianto, 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual (Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kuriulum* 2013). Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, D. P. (2015). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD melalui pembelajaran dengan pendekatan problem posing. . *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 131-139.
- Yanto, D. P. (2019). Praktikalitas Model Pembelajaran Interaktif Pada Porses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi* , Volume 1.75 - 82.