

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada bab IV di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan hitung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dari 8 indikator motivasi yang diamati. Sebelum dilakukan tindakan diperoleh rata-rata persentase 45% dengan kategori “Kurang Baik” karena berada pada rentang 40%-55%. Pada siklus I motivasi belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 58,75%, berada pada rentang 56%-75% dengan kategori “Cukup Baik”. Sedangkan pada siklus II, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 83,125%, berada pada rentang 76%-100% dengan kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwasanya dengan menerapkan metode permainan hitung mundur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing pada materi pecahan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan metode permainan hitung mundur dalam proses pembelajaran matematika diantaranya adalah:

1. Ketika guru meminta siswa untuk duduk membentuk lingkaran, guru akan lebih memperhatikan siswa sehingga akan menjadi lebih tertib.
2. Ketika guru meminta kepada siswa untuk mengulang permainan hitung mundur, siswa akan menjadi lebih lancar dalam berhitung.
3. Kepada guru Sekolah Dasar Negeri 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing agar dapat menjadikan metode permainan hitung mundur sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang di terapkan di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang lain.
4. Sebaik guru dalam mengajar memberikan perhatian penuh agar siswa dapat termotivasi untuk belajar dan saling bekerja sama dengan orang tua murid agar memotivasi anaknya di rumah untuk mau belajar lebih giat lagi supaya mendapatkan nilai yang baik.
5. Bagi peneliti yang akan datang agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai landasan atau referensi agar hasil penelitian yang akan datang menjadi lebih baik lagi.