

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan media interaktif berbasis android di Kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai T.A 2022/2023 pada semester ganjil dapat disimpulkan bahwa:

Upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media interaktif berbasis android pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai T.A 2022/2023 dapat berjalan dengan baik, hal itu dapat dilihat dari hasil aktivitas guru dalam pembelajaran yang mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatkannya presentase pada setiap hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang berkolaborasi dengan peneliti yaitu dari siklus I dan siklus II adalah 59,9% dan 79,6%. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis android dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 106209 Sukaramai. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu rata-rata yang didapat 60 menjadi 90. Serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu 43,57% menjadi 86,90%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah senantiasa menyarankan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga konsep matematika yang diajarkan dapat benar-benar dipahami oleh siswa. Sekolah hendaknya bekerja sama dengan pihak lain (komite sekolah) untuk mengupayakan pengadaan media pembelajaran matematika. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam belajar matematika juga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran matematika, guru hendaknya dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi, agar proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Guru hendaknya mengembangkan berbagai bentuk *reward* yang diberikan kepada siswa. *Reward* dapat berupa hanya sekedar tepuk tangan dan dapat menggunakan poin prestasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa semakin termotivasi dalam menyelesaikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar proses pembelajaran lebih interaktif dan dapat berjalan dengan lancar sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Siswa hendaknya dapat memanfaatkan dan menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar untuk mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap adanya penelitian lebih lanjut dengan media interaktif berbasis android pada mata pelajaran matematika materi pecahan di sekolah yang berbeda dan dengan kondisi dan situasi yang berbeda pula. Hal ini diupayakan agar peneliti selanjutnya dapat mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan upaya meningkatkan pemahaman siswa dengan media interaktif berbasis android sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang belum terdapat dalam penelitian ini, khususnya materi pecahan.