

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian pada studi tentang pembelajaran dengan menggunakan media *edumatic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *edumatic* secara umum sama dengan pembelajaran biasa. Perancangan pembelajaran matematika di SDN II Mlati Kidul sudah baik, karena komponen – komponen dalam desain pembelajarannya sudah jelas.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media *edumatic* di SDN II Mlati Kidul Kudus biasanya selalu menggunakan peragaan / simulasi tertentu dengan sebelumnya dibagi kelompok untuk membaca terlebih dahulu isi dari buku komik matematika itu. Simulasi yang dilakukan sesuai dengan ilustrasi yang terdapat pada media *edumatic* dengan dilengkapi alat peraga lainnya. Untuk membantu melengkapi pembelajaran dengan menggunakan media *edumatic*, digunakan media lain sebagai alat peraga manipulatif, misalnya uang – uangan atau jika memungkinkan uang sesungguhnya untuk membantu

pemahaman siswa terhadap konsep. Hal ini merupakan karakter tertentu dalam pembelajaran matematika khususnya di SDN II Mlati Kidul Kudus.

3. Hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media berbentuk *educomic* mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelum menggunakan media *educomic*.
4. Respon siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *educomic* adalah positif. Siswa menyukai media *educomic* karena isi dari media *educomic* itu sendiri yang menggabungkan unsur gambar kartun dalam pelajaran matematika.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan rekomendasi sebagai berikut.

### **1. Rekomendasi Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dalam pemanfaatan media *educomic* sebaiknya lebih ditingkatkan lagi, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran lebih terperinci tentang penggunaan media *educomic* dan persiapan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar sesuai dengan kebutuhannya. Hal itu sangat penting untuk dilakukan agar dalam pemanfaatannya dapat digunakan dengan lengkap.

### **2. Rekomendasi Bagi Pengajar**

Pengajar dalam mengalokasi waktu secara benar, hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *edumatic*, siswa melakukan kegiatan membaca buku *edumatic* dan apabila tidak dibatasi waktunya akan lama. Dengan waktu yang tidak ada batasannya, anak akan mempergunakan waktu tersebut untuk saling cerita dengan teman disampingnya. Selain itu guru seharusnya memperhatikan dan mengawasi kegiatan membaca komik oleh siswa.

### 3. Rekomendasi bagi peneliti

Peneliti dalam melakukan penelitian terhadap topik ini direkomendasikan untuk meneliti seluruh aspek dalam menilai peningkatan hasil belajar siswa. Dalam skripsi ini aspek yang lebih banyak dibahas adalah aspek kognitif, meskipun ada aspek – aspek yang lain tetapi hanya sebagian. Oleh karena itu sebaiknya batasan masalah lebih terperinci lagi dengan cara mengikutsertakan pembahasan aspek afektif dan aspek psikomotor dalam pengukuran hasil belajar siswa.