

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu pecahan sederhana memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Untuk kesimpulan secara rinci, peneliti menguraikannya di bawah ini sebagai berikut.

- 1.1.1 Proses pembelajaran menggunakan kartu pecahan sederhana dilakukan pada tiga pembelajaran/pertemuan dan cara penggunaan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pembelajaran ke-1 adalah materi membandingkan pecahan dan media digunakan siswa untuk memperoleh soal membandingkan pecahan. Pembelajaran ke-2 adalah materi pecahan senilai dan media digunakan guru dalam memberikan *challenge* kepada siswa untuk mengasah pemahaman pecahan senilai. Pembelajaran ke-3 adalah materi pecahan desimal dan media digunakan guru dalam bentuk permainan domino pecahan.
- 1.1.2 Penggunaan kartu pecahan sederhana dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan terlihat dengan adanya perolehan nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*, yaitu rata-rata nilai *posttest* sebesar 96,90 dan nilai *pretest* yang diperoleh rata-rata sebesar 63,30. Pembelajaran menggunakan kartu pecahan sederhana dapat menarik perhatian siswa, kemauan dalam mencoba dan belajar, menciptakan pembelajaran yang interaktif, melatih disiplin siswa, memberikan rasa senang serta gembira sehingga siswa tidak perlu menghafal konsep.
- 1.1.3 Pembelajaran konvensional dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa terlihat dengan adanya perolehan nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan

dengan rata-rata nilai *pretest*, yaitu rata-rata nilai *posttest* sebesar 81,38 dan rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh rata-rata sebesar 54,71. Pembelajaran konvensional dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa turut aktif dalam pembelajaran, membantu siswa dalam memahami konsep berpikir yang abstrak pada materi pecahan.

- 1.1.4 Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Meskipun keduanya memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Penggunaan kartu pecahan sederhana memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan pengaruh dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai N-gain pada kelas kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata N-gain untuk kelas yang menggunakan kartu pecahan sederhana adalah 0,92 termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, di kelas menggunakan pembelajaran konvensional, berdasarkan hasil perhitungan nilai N-gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai N-gain untuk kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 0,59 termasuk dalam kategori sedang.

5.2 Implikasi

Dengan meneliti bagaimana pengaruh penggunaan kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan menjadi suatu solusi untuk membenahi proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, terutama pada pembelajaran matematika. Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa dan guru kelas. Adanya media kartu pecahan sederhana pada proses pembelajaran dapat menciptakan cara belajar yang baru dan menyenangkan serta mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan. Sebelum adanya kartu pecahan sederhana untuk mengasah pemahaman mereka biasanya hanya dengan cara melakukan latihan soal di kertas saja. Setelah ada media tersebut, siswa bisa mendapatkan cara baru mengasah pemahaman mereka dengan cara yang lebih santai, tapi tetap fokus

karena hakikatnya siswa jenjang sekolah dasar masih sangat melekat dengan “bermain”. Dengan begitu, kartu pecahan sederhana ini bisa membuat siswa tidak kehilangan waktu bermainnya begitupun tidak mengabaikan kewajibannya untuk belajar.

Implikasi penelitian ini bermanfaat bagi guru. Media kartu pecahan sederhana ini bisa menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi keterbatasan sekolah menyediakan perangkat/media pembelajaran. Pembelajaran yang biasa dilakukan guru masih bersifat konvensional dan media yang paling sering digunakan adalah *powerpoint*. Saat menggunakan *powerpoint* tentunya guru membutuhkan proyektor sedangkan jumlah dari proyektor yang tersedia di sekolah itu terbatas. Ini menjadi permasalahan bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran. Kehadiran media kartu pecahan sederhana ini bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Selain itu, dengan kehadiran media ini guru menjadi termotivasi untuk mencari referensi dan membuat media pembelajaran yang lainnya baik pada pembelajaran matematika atau mata pelajaran lainnya.

Implikasi penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah. Temuan penelitian mendorong sekolah untuk berinvestasi dalam meningkatkan infrastruktur dan sumber daya yang menunjang penggunaan media pembelajaran. Sekolah selaku lembaga pendidikan menjadi lebih sadar akan pentingnya keberadaan media pembelajaran. Sekolah bekerja untuk memperbaiki infrastruktur dan memperluas sumber daya yang tersedia guna mendukung penggunaan media dalam pembelajaran. Fokus utamanya adalah pada penyediaan fasilitas, seperti proyektor.

Selain itu, sekolah juga mengarah pada peningkatan sumber daya manusia. Sekolah menyediakan pelatihan online berkelanjutan kepada guru-guru tentang pembuatan dan penggunaan efektif media dalam pengajaran mereka. Pelatihan ini mencakup keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi pembelajaran yang berbasis media. Sekolah juga mengembangkan kebijakan yang mendukung penggunaan media pembelajaran secara efektif. Ini termasuk pedoman tentang pemilihan konten yang sesuai dengan kurikulum, pengelolaan waktu yang efisien untuk penggunaan media, serta penilaian yang objektif terhadap dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

5.3 Rekomendasi

Pembelajaran matematika menggunakan kartu pecahan sederhana ternyata membuktikan bahwa dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Adapun saran yang dapat peneliti berikan untuk kemajuan bersama adalah sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Guru

Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan kartu pecahan sederhana ini sudah memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Namun, pengaruh dari kartu pecahan sederhana ini masih bisa lebih optimal jika pembelajaran yang dilakukan memiliki waktu yang lebih atau menambahkan beberapa kali pertemuan. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesempatan siswa dalam mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menerapkan pengetahuan yang dimiliki, memperkuat pemahaman, bahkan mengidentifikasi area-area yang mungkin masih memerlukan perhatian/pemahaman lebih lanjut. Selain itu, guru bisa menambah strategi pembelajaran dengan cara menggunakan media tersebut dengan antar individu. Sebab, pada penelitian ini siswa itu diberikan kesempatan menggunakan kartu pecahan sederhana secara berkelompok. Saat kartu pecahan sederhana ini digunakan layaknya pada permainan domino, permainan ini dilakukan dengan lawan antar kelompok. Tujuan sebenarnya adalah agar siswa ini bisa memahami terlebih dahulu alur permainannya.

Apabila waktu yang tersedia lebih banyak, tentu akan lebih menyenangkan ketika permainan dilanjutkan dengan bermain antar individu. Penggunaan kartu pecahan sederhana jika dimainkan juga dengan lawan antar individu pasti akan lebih menarik, memberikan kesan yang mendalam dan bermakna secara personal. Sebab, pemain/individu dapat mengasah kemandirian mereka dalam mengambil keputusan, merencanakan langkah-langkah dengan cermat dan bertindak tanpa bergantung pada orang lain. Permainan yang dilakukan dengan lawan antar individu akan lebih memudahkan siswa untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi keputusan mereka yang mereka gunakan serta dapat dievaluasi ke depannya.

Melihat hasil penelitian menggunakan pembelajaran konvensional juga dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan meski lebih baik penggunaan kartu pecahan sederhana. Namun akan

alangkah lebih baiknya jika pembelajaran konvensional ini dilakukan dengan pemberian media blok pecahan kepada masing-masing individu sehingga saat penggunaannya mereka bisa membangun pemahaman konsep pecahan mereka sendiri tanpa harus rebutan atau terganggu dengan temannya. Selain itu, guru juga bisa mengkolaborasikan dengan latihan soal yang lebih banyak dan beragam serta pengulangan/penekanan pada hal-hal yang dirasa siswa kurang memahami pada area tertentu.

5.3.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Proses penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dalam mengetahui besar pengaruh penggunaan kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan memiliki kekurangan, salah satunya adalah kurangnya pengambilan jumlah sampel yang digunakan dan pengelolaan hasil penelitian. Jumlah sampel yang digunakan oleh peneliti itu masih kurang dari batas minimal, yaitu minimalnya adalah 30. Jumlah siswa yang dijadikan sampel pada kelas kartu pecahan sederhana adalah 26 dan pembelajaran konvensional adalah 25. Namun, saat proses penelitian berlangsung ada beberapa siswa yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga jumlah siswa menjadi 20 dan 21.

Selanjutnya, peneliti mengolah data tersebut secara statistik dengan tingkat kepercayaan 95% (dengan $\alpha = 0,05$). Kondisi tersebut membuat hasil penelitian ini memiliki tingkat kepercayaan turun dan tingkat kepercayaan yang dimilikinya menjadi sekitar 70%. Dengan begitu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengambil jumlah sampel memenuhi batas minimal, bahkan lebih untuk mencegah berkurangnya jumlah sampel yang tidak terduga saat proses penelitian berlangsung.