

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group* di SDN Wadas 1 Kabupaten Karawang yang melibatkan siswa kelas IV, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media PowerPoint interaktif berperan positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

Penerapan model ini menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam hal pemahaman konsep, sebagaimana tercermin dari perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan pada kelompok eksperimen. Temuan ini juga diperkuat melalui hasil analisis regresi, yang menunjukkan kontribusi positif dari penggunaan *Discovery Learning* berbantuan media interaktif terhadap pencapaian siswa.

Lebih lanjut, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar cetak, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih menonjol. Hasil ini menunjukkan bahwa *Discovery Learning* yang didukung media PowerPoint interaktif lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematis, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak seperti operasi pecahan.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk mendukung implementasi dan pengembangan pembelajaran ke depan.

- 1) Untuk Guru: Disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran, terutama saat membahas materi konseptual seperti pecahan. Penyajian materi melalui media interaktif memungkinkan siswa lebih mudah

membangun pemahaman terhadap konsep yang sulit dipahami secara konkret.

- 2) Untuk Sekolah: Agar implementasi model pembelajaran inovatif dapat berjalan optimal, sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan penggunaan media interaktif bagi guru, serta menyediakan sarana pendukung seperti perangkat proyektor, laptop, dan konektivitas yang memadai di ruang kelas.
- 3) Untuk Peneliti: Mengingat penelitian ini hanya dilakukan pada satu materi dan terbatas pada siswa kelas IV, peneliti berikutnya dianjurkan untuk mengeksplorasi penggunaan *Discovery Learning* pada jenjang kelas yang berbeda, dengan cakupan materi yang lebih luas, serta mengembangkan penggunaan media interaktif alternatif lainnya untuk mengetahui konsistensi dan efektivitas model pembelajaran ini dalam konteks yang beragam.