

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan latar belakang penelitian, temuan dalam penelitian, analisis hasil penelitian, dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat adanya pengaruh model *Problem Based Learning* dengan berbantuan *digital comic strips* terhadap kemampuan penyelesaian soal cerita siswa pada materi KPK dan FPB. Hal ini dapat dilihat pada hasil perolehan data kemampuan penyelesaian soal cerita siswa yakni diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 47,65 sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 72,70. Nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar 25,05. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji *paired sampel t test*, yaitu nilai *t* sebesar -16,445 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Terdapat adanya perbedaan pada kemampuan penyelesaian soal cerita siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital comic strips* dan dengan tidak berbantuan *digital comic strips*. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *independent sample t-test* yang dilakukan oleh peneliti terhadap nilai *post-test* dari kedua kelas. Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-*t independent sample t-test*, diperoleh nilai *t* sebesar 5,097 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *digital comic strips* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi KPK dan FPB penerapan model *Problem Based Learning* ini juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa

Asti Widiastuti, 2025

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN DIGITAL COMIC STRIPS TERHADAP KEMAMPUAN PENYELESAIAN SOAL CERITA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes kemampuan penyelesaian soal cerita yang menunjukkan adanya peningkatan setelah siswa mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan *digital comic strips* sebagai media pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan keaktifan siswa. Sebab mereka menemukan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui media yang interaktif dan tidak monoton seperti sebelumnya.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *digital comic strips* terhadap kemampuan penyelesaian soal cerita siswa sekolah dasar, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan pelatihan guru dalam merancang serta menggunakan media pembelajaran digital seperti komik strip. Kolaborasi antara guru dan tim IT sekolah dapat mendorong integrasi media digital yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Disarankan kepada guru sekolah dasar, khususnya guru matematika, untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *digital comic strips* dalam proses pembelajaran. Penggunaan komik strip sebagai media visual terbukti dapat membantu siswa memahami isi soal cerita dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menumbuhkan minat belajar matematika secara kontekstual dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah serta memanfaatkan media visual seperti *comic strips* untuk membantu pemahaman soal cerita. Keterlibatan aktif dalam proses diskusi dan

pemecahan masalah dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa secara bertahap.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melakukan studi serupa, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian baik dari segi jumlah sampel, tingkat kelas, maupun materi matematika lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi jenis media digital lain atau mengkombinasikan *comic strips* dengan pendekatan pembelajaran lainnya untuk melihat efektivitas yang lebih luas terhadap hasil belajar siswa.