

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan kubus karakter dan video animasi pada pembelajaran matematika dengan model *Discovery Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek C4 (analisis) antara kelas yang memperoleh pembelajaran dengan media kubus karakter dan kelas yang memperoleh pembelajaran dengan media video animasi. Walaupun tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kubus karakter dapat memberikan pengalaman konkret bagi siswa sehingga mempermudah dalam mengidentifikasi informasi, memecah masalah, serta menganalisis konsep volume kubus dan balok. Dengan demikian, media konkret seperti kubus karakter tetap berkontribusi dalam membantu siswa mencapai keterampilan analisis meskipun peningkatan yang dihasilkan tidak terlalu menonjol.
2. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek C5 (evaluasi) antara kelas eksperimen dan kelas pembanding. Sama halnya dengan aspek analisis. Namun, pembelajaran yang menggunakan media kubus karakter memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam mengevaluasi langkah-langkah penyelesaian, menilai ketepatan prosedur, serta membandingkan berbagai strategi penyelesaian soal. Dengan kata lain, media konkret memberikan ruang bagi siswa untuk lebih reflektif dalam mengevaluasi jawaban, meskipun pengaruhnya belum terlalu kuat dibandingkan dengan aspek lainnya.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek C6 (kreasi) antara siswa yang menggunakan media kubus karakter dan siswa yang menggunakan media video animasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa media kubus karakter mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menciptakan solusi baru,

Leni Nadiah, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN KUBUS KARAKTER DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING

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

merancang strategi penyelesaian, serta mengembangkan ide-ide orisinal dalam memecahkan permasalahan matematika. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berbasis karakter sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi volume kubus dan balok.

4. Tingkat ketercapaian setiap aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas eksperimen setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan kubus karakter ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi indikator HOTS pada ketiga aspek, dengan kekuatan paling menonjol pada analisis dan kreasi. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini layak dipertahankan dan dioptimalkan untuk menjaga konsistensi capaian pada evaluasi sekaligus terus mendorong kreasi dan analisis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Guru perlu memanfaatkan media konkret seperti kubus karakter dalam pembelajaran matematika karena dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung, meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir tingkat tinggi antara yang menggunakan kubus karakter dan video animasi, tetapi hal ini dapat menjadi alternatif media untuk memperkaya strategi pembelajaran di kelas.
2. Kemampuan evaluasi siswa memang tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan kubus karakter dan video animasi, tetapi penggunaan media konkret tetap mendorong siswa untuk lebih reflektif dalam menilai proses dan hasil pembelajaran. Guru dapat mengkombinasikan kubus karakter dengan strategi diskusi kelompok agar siswa lebih kritis dalam mengevaluasi solusi.
3. Media kubus karakter terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru sangat disarankan untuk menggunakan media ini sebagai sarana utama dalam melatih kemampuan kreasi siswa pada materi bangun ruang. Hal ini juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas sebagai salah satu kompetensi utama.

4. Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan kubus karakter lebih direkomendasikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama pada aspek kreasi dan analisis. Dengan demikian, sekolah dapat menjadikan strategi ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka rekomendasi yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media konkret berupa kubus karakter dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi volume kubus dan balok. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, media ini juga efektif untuk melatih keterampilan berpikir kreatif. Guru juga dapat mengombinasikan penggunaannya dengan media lain, seperti video animasi, agar dapat menyeimbangkan pengembangan kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas lingkup penelitian dengan menambahkan variabel lain, misalnya motivasi belajar atau keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan subjek yang lebih beragam agar hasilnya lebih general. Peneliti juga dapat mengembangkan media kubus karakter dalam bentuk digital, sehingga lebih sesuai dengan perkembangan pendidikan berbasis digital saat ini.