

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut ini.

1. Pembelajaran dengan menggunakan media *pizza paper* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa SD secara signifikan pada materi pecahan. Terlihat dari rata-rata gain siswa pada kelompok eksperimen yakni 0,34 dengan kriteria peningkatan sedang, dan terlihat dari uji beda rata-rata berpasangan (pretes-postes) dengan hasil p-value 0,000 pada tingkat kepercayaan 95%.
2. Pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa SD secara signifikan pada materi pecahan. Terlihat dari rata-rata gain siswa pada kelompok kontrol yakni 0,31 dengan kriteria peningkatan sedang, dan terlihat dari uji beda rata-rata berpasangan (pretes-postes) dengan hasil p-value 0,000 pada tingkat kepercayaan 95%.
3. Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa secara signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *pizza paper* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional pada materi pecahan. Terlihat dari uji beda rata-rata independen (gain eksperimen-gain kontrol) dengan hasil p-value 0,887 pada tingkat kepercayaan 95%.
4. Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa secara signifikan antara siswa yang berkategori unggul, papak dan asor pada pembelajaran secara konvensional pada materi pecahan. Terlihat dari uji ANOVA (unggul, papak, dan asor) dengan hasil p-value 0,475 pada tingkat kepercayaan 95%.
5. Paling tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa secara signifikan pada dua kategori antara siswa yang berkategori unggul, papak dan asor pada pembelajaran yang menggunakan media *pizza paper* pada materi pecahan. Terlihat dari uji ANOVA (unggul, papak, dan asor)

dengan hasil p -value 0,000 pada tingkat kepercayaan 95%. Dilihat dari hasil *post hoc* terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan antara siswa dengan kategori unggul dengan siswa kategori papak untuk kategori unggul dan kategori papak dengan P -value = 0,001, pada tingkat kepercayaan 95%. Kemudian terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan antara siswa dengan kategori unggul dengan siswa kategori asor dengan demikian P -value = 0,000, pada tingkat kepercayaan 95%. Terakhir disimpulkan terdapat tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan antara siswa dengan kategori papak dengan siswa kategori asor diperoleh untuk kategori papak dan Kategori asor dengan P -value = 0,525, pada tingkat kepercayaan 95%. Dilihat dari rata-rata gain kelompok unggul 0,660, rata-rata gain kelompok papak 0,256, rata-rata gain kelompok asor 0,194, maka dapat ditarik kesimpulan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa dengan menggunakan media pizza paper pada kelompok unggul lebih baik secara signifikan daripada peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa pada kelompok papak dan kelompok asor pada materi pecahan.

6. Respon siswa terhadap terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *pizza paper* dan pembelajaran konvensional mendapat respon positif dengan rata-rata total 3,6 untuk pembelajaran dengan media *pizza paper* dan 3,8 untuk pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bagian terdahulu, saran yang dapat diberikan untuk beberapa pihak di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru Matematika

Pembelajaran matematika dengan media *pizza paper* maupun pembelajaran secara konvensional dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa secara signifikan pada materi pecahan. Untuk itu tidak ada beda antara yang memakai media dan tidak memakai media. Media hanya sebagai alat pendukung

pembelajaran. Yang lebih berpotensi dalam meningkatkan pemahaman siswa adalah kompetensi dari seorang guru. Untuk itu disarankan guru membuat dan merumuskan bahan ajar, menyiapkan materi yang relevan dengan tujuan, menjadi media, dalam hal ini guru berperan sebagai mediator dengan memerhatikan *relevansi* (seperti juga materi), *efektif, efisien*, kesesuaian dengan metode, serta pertimbangan praktis dengan optimal maka pembelajaran mau memakai media atau tidakpun akan mendapat hasil yang optimal pula. Suatu pembelajaran yang efektif harus dapat memberikan kesan yang baik pada diri siswa sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Supaya pembelajaran dapat berjalan secara efektif setidaknya guru harus mengecek dan memenuhi prasyarat dari materi yang akan di ajarkan. Jangan menganggap bahwa semua media pembelajaran itu bagus. Sebuah media apalagi yang dapat dimanipulasi tentu dapat menyedot perhatian dan ketertarikan siswa, namun kita harus memperhatikan ketergantungan siswa terhadap media, dengan arti bahwa setelah siswa dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan bantuan media, maka siswa itu pun harus mampu menjawab soal yang sejenis tanpa media.

2. Bagi Pihak Sekolah

Ketersediaan media di sekolah merupakan faktor utama guru enggan menggunakan media di kelas. Kebanyakan guru tidak mau mengalokasikan gaji mereka untuk pembuatan media karena faktor pribadi dan kebutuhan keluarga. Oleh karena itu sekolah sebaiknya mengalokasikan dana untuk pengadaan media pembelajaran demi membantu para guru di saat pembelajaran berlangsung. Dan media yang sudah ada hendaknya di rawat dengan baik agar media tidak cepat rusak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian yang dilakukan. Untuk itu, perlu dilakukan penelitian serupa dengan media selain pengalaman langsung (*media pizza paper*) contohnya: media yang bersifat observasi, dalam hal ini pembelajaran dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek/benda (bisa nyata

atau tiruan) atau kejadian melalui penggunaan alat indera yang memungkinkan terjadinya proses belajar, media yang bersifat partisipatif, dalam hal ini pembelajaran dilakukan dengan cara melibatkansiswa dalam suatu kejadian atau proses tertentu. Media yang bersifat demonstrasi, dalam hal ini pembelajaran dilakukan dengan cara memberi contoh atau pertunjukan mengenai suatu hal atau proses), media berbasis komputer dan lain sebagainya. Peneliti seharusnya terlebih dahulu melakukan cek prasyarat dari materi yang akan di ajarkan kepada setiap sampel yang dipilih supaya tidak menghambat dari keoptimalan media yang dibuat.

