

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

#### 1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Bekasi dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Media Komik Digital untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik sekolah dasar, pada pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor rata – rata 72,72% termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II, rata – rata nya meningkat menjadi 95,45% termasuk dalam kategori sangat baik. Predikat sangat baik tersebut mengindikasikan aktivitas guru pada siklus II telah mengalami peningkatan dan sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian. Aktivitas peserta didik dan guru pada tahap pelaksanaan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas peserta didik pada Siklus I, skor rata- rata memperoleh hasil 70,16% termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II skor rata-rata nya meningkat menjadi 77,66% termasuk dalam kategori baik.
2. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif dibuktikan dengan adanya peningkatan pada rata – rata kelas dan ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik pada setiap siklus, data awal yang diperoleh sebelum dilaksanakan tindakan presentase jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKM) mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebelum tindakan hanya 30%. Pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Selain itu nilai rata – rata pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang juga mengalami peningkatan yaitu sebelum diberi tindakan sebesar 59,5. Kemudian meningkat menjadi 69,33 pada siklus I dan pada siklus II sebesar 80,5. Hal ini

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

merefleksikan bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan oleh guru dinyatakan berhasil.

## **1.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran Komik Digital dalam pembelajaran Matematika di Kelas V SDN Jatiwaringin IX Bekasi dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif materi volume bangun ruang. Sehubungan dengan penelitian ini maka dapat dikemukakan beberapa implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan informasi bagi guru bahwa dengan penerapan media Komik Digital dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif materi volume bangun ruang.
2. Mendorong peserta didik untuk memiliki kepekaan tinggi terhadap isu/masalah yang terjadi di lingkungan sekitar, selanjutnya peserta didik akan mencari solusi mengenai permasalahan tersebut dan dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari - hari.
3. Menunjukkan pentingnya menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya adalah media Komik Digital yang terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna, sehingga meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik
4. Menunjukkan peran peserta didik yang lebih aktif sebagai pusat pembelajaran dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media komik digital, sehingga materi yang diperoleh peserta didik bukan hanya sekedar hafalan namun menjadi sebuah pemahaman, dan dapat bermanfaat bagi peserta didik dan masyarakat.

## **1.3 Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anatara lain:

### **1. Bagi Guru**

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- a. Hendaknya guru meningkatkan kompetensi keprofesionalannya dengan merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peran peserta didik lebih besar dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan bermakna. Hal ini membuat peserta didik tidak mudah bosan, semangat dan tetap termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.
- b. Hendaknya guru khususnya pada saat pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran Komik Digital. Karena dengan menerapkan media Komik Digital pada pembelajaran pada peserta didik menjadi lebih aktif.
- c. Hendaknya para guru menumbuhkan kerjasama dan semangat gotong royong dalam pembelajaran agar terjadi interaksi yang harmonis antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan guru dengan guru. Karena dengan Kerjasama dan semangat gotong royong akan membentuk masyarakat belajar yang harmonis.

## **2. Bagi Siswa**

- a. Setiap siswa hendaknya dapat menjalin hubungan baik dengan guru agar proses belajar mengajar terasa nyaman dan menyenangkan.
- b. Siswa hendaknya lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, agar pengetahuan yang terbentuk sepenuhnya menyentuh jiwa peserta didik.

## **3. Bagi Peneliti Lain**

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang sudah dilakukan ini masih memiliki kekurangan maka dari itu bagi peneliti yang akan mengkaji lebih jauh tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya lebih cermat dan mengupayakan pengkajian teori-teori lebih dalam yang berkaitan dengan media pembelajaran Komik Digital guna melengkapi kekurangan yang ada agar memperoleh hasil yang lebih baik.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)