

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan pembahasan sebelumnya maka, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil *pretest* adalah 74 dengan nilai paling tinggi 94 dan paling rendah 41, sedangkan rata-rata hasil *posttest* 89 dengan nilai paling tinggi 100 dan paling rendah 67. Berdasarkan hasil *pretest* dari 32 siswa sebanyak 12 siswa belum mencapai KKM, sedangkan hasil *posttest* siswa yang belum mencapai KKM menurun menjadi 6 siswa.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* mengenai kemampuan pemahaman konsep pembagian bersusun pendek siswa kelas III SDN Rasamulya setelah menggunakan media garis kelipatan bilangan berbasis video, berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* yaitu nilai signifikansi < taraf signifikansi (  $0,000 < 0,05$  ) yang menyatakan terdapat perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* ( $H_0$  ditolak).
3. Media garis kelipatan bilangan berbasis video efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep pembagian bersusun pendek siswa kelas III sekolah dasar, berdasarkan hasil *paired sample t-test* yaitu nilai signifikansi < taraf signifikansi (  $0,000 < 0,05$  ) yang menyatakan, media garis kelipatan bilangan berbasis video efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep pembagian bersusun pendek siswa kelas III sekolah dasar ( $H_0$  ditolak).

#### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa temuan di lapangan, penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut :

1. Siswa, perlu dikenalkan media yang menarik terutama media pembelajaran yang melibatkan teknologi agar siswa lebih tertarik saat pembelajaran matematika.

2. Pendidik, dapat menjadikan media garis kelipatan bilangan berbasis video sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pembagian bersusun siswa dan lebih variatif lagi dalam penggunaan media pembelajaran matematika.
3. Peneliti selanjutnya, perlu mengkaji lagi dalam pembuatan video yang lebih menarik dan penggunaan bahasa yang singkat, jelas serta komunikatif agar durasi video tidak panjang dan siswa lebih tertarik lagi.
4. Peneliti, mengembangkan kembali media garis kelipatan bilangan berbasis video, membuat hak cipta (hak kekayaan intelektual) terhadap media garis kelipatan bilangan berbasis video, dan dalam jangka pendek dapat mempublikasi media dengan cara menyebarkan link yang disertai *disclaim* tidak diperkenankan memperjualbelikan.