

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan model *Contextual teaching and Learning* (CTL), dapat dikemukakan kesimpulan yang dilihat dari segi aktivitas belajar serta hasil belajar siswa, yaitu:

1. Aktivitas Siswa kelas III B SDN 1 Cipaisan dalam proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan peningkatan aktivitas dalam tahap-tahap pembelajaran, yaitu pada hasil observasi aktivitas siswa siklus I mencapai persentase rata-rata 65,17 % dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II yang mencapai persentase rata-rata 85,43%, dengan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas III B SDN 1 Cipaisan setelah menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital, juga mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa ini sebagai akibat dari aktivitas selama proses pembelajaran dengan menerapkan model CTL. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mampu mencapai KKM sebesar 70. Pada siklus I, nilai rata-rata memperoleh angka 61,56 dan siswa yang mampu mencapai KKM serta dikatakan tuntas sebanyak 9 siswa (28,12%) dan masih ada 23 siswa (71,87%) yang belum tuntas. Selanjutnya, pada tindakan siklus II didapat hasil nilai rata-rata kelas yang meningkat menjadi 80,93 serta jumlah siswa yang dikatakan tuntas meningkat pula menjadi 27 siswa (84,38%) dan hanya 5 orang siswa (15,62%) yang memperoleh nilai di bawah KKM dan dinyatakan masih belum tuntas. Sehingga apabila disimpulkan maka, persentase ketuntasan belajar kelas yang diperoleh dari siklus I dan siklus II ini sudah mencapai $\geq 70\%$ dan dinyatakan berhasil.

5.2 Implikasi

Penelitian yang dilakukan ini memberikan dampak berupa peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model *Contextual Teaching*

and Learning (CTL) berbantuan komik digital. Hal ini membuktikan bahwa, model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guna memperbaiki proses jalannya kegiatan pembelajaran di sekolah baik aktivitas siswa maupun hasil belajar, secara keseluruhan mampu mengalami peningkatan. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih kesulitan memahami soal cerita dikarenakan siswa belum bisa membaca sehingga guru harus mengarahkan dan membimbing siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengisi soal cerita.

5.3 Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas ini peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi berkaitan dengan masalah yang telah dibahas dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital yaitu diantaranya, model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan media komik digital diharapkan dapat menjadi salah satu strategi model pembelajaran bagi guru agar kegiatan pembelajaran semakin aktif dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan akan aktif, sebab dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran siswa diberi kesempatan kepada siswa lain agar dapat saling berbagi pengalamannya, sehingga dapat menumbuhkan rasa saling membantu dan bekerja sama. Selain itu, dengan menggunakan media komik digital diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga berharap bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan bahan evaluasi bagi peneliti selanjutnya di waktu yang akan datang, guna meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa sebagai bagian dari upaya memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dilakukan.