

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tes awal dan tes akhir, *indeks gain* skor tes, angket motivasi awal, angket motivasi akhir, lembar observasi, dan jurnal harian yang dilakukan di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI maka diperoleh kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun.
2. Peningkatan prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada dsiswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun.
3. Motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun.
4. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagian siswa menganggap pembelajaran yang digunakan merupakan sesuatu yang baru bagi

mereka, sehingga motivasi siswa untuk belajar matematika menjadi lebih besar. Hal ini ditunjukkan melalui pendapat siswa dalam angket maupun pada hasil wawancara.

5. Kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih aktif dan mandiri untuk mengkonstruksi konsep matematika sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.
6. Secara umum pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun secara signifikan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka diajukan beberapa saran berikut ini:

1. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran tersebut di kelas pada materi yang sesuai.
2. Peneliti selanjutnya yang tertarik dengan masalah penelitian ini hendaknya mengembangkan instrumen yang digunakan pada subjek dan kajian berbeda, misalnya penggunaan media kartun di Sekolah Dasar, di Sekolah Menengah Atas, serta dengan permasalahan yang lebih banyak. Penelitian dapat juga dilakukan untuk melihat efektivitas media pembelajaran inovatif lainnya selain kartun, misalnya penggunaan animasi komputer dalam suatu pembelajaran.