

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Mengenai keefektifan penggunaan media boneka tangan pada proses pembelajaran matematika materi pecahan di SDN Adirejakulon, meningkat dari yang sebelum diberi perlakuan sebesar 15% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 90%. Mengacu pada batas ketuntasan yang ditetapkan SDN Adirejakulon sebesar 75%, maka proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan dikatakan efektif. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN Adirejakulon. Peningkatan rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu dari rata-rata awal 63,25 menjadi 82,25.
2. Beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran menggunakan boneka tangan salah satu faktor yang menjadi penghambat tidak adanya perubahan hasil belajar yaitu faktor eksternal, Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu tersebut, baik dari lingkungan maupun guru, SD tersebut dekat dengan berbagai bangunan dan dekat dengan jalan raya mengakibatkan pembelajaran terganggu. Pembelajaran menggunakan boneka tangan pembelajaran Matematika mudah dalam memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Faktor internal berupa minat, motivasi dan cara belajar berdasarkan hasil dialami dari peneliti bahwa

pembelajaran boneka tangan itu menarik perhatian siswa dan membuat siswa tertarik untuk belajar, Partisipasi pendidik yang kurang aktif dalam membimbing dan memotivasi peserta didik juga turut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Dengan menggunakan media boneka tangan yaitu keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, karena boneka tangan mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar, peran guru dalam mengelola media pembelajaran secara kreatif dan interaktif, kesesuaian materi dengan pembelajaran yang disampaikan melalui boneka tangan dan suasana kelas yang menyenangkan dan komunikatif yang tercipta selama pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian, peneliti mengusulkan beberapa saran sebagai berikut ini:

1. Pengajar dan institusi Pendidikan diharapkan untuk memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswanya dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efisien agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media boneka tangan diharapkan dapat dijadikan alternatif yang dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru matematika dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

2. Siswa diharapkan mendapat cara belajar baru sehingga lebih tertarik dan gembira dalam belajar, karena keberhasilan siswa dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa itu sendiri.
3. Orang tua diharapkan untuk senantiasa membimbing dan memotivasi putra putrinya agar rajin belajar dan kelak menjadi anak yang berguna bagi kedua orang tua, agama, serta nusa dan bangsa.