

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran Matematika BAB 8 “Data” Topik B “Piktogram”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbeda memberikan hasil yang berbeda pula terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan media salindia interaktif berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan media video pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep matematis antara siswa yang belajar menggunakan media salindia interaktif berbasis canva dengan siswa yang belajar menggunakan media video pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 7,103 lebih besar daripada t_{tabel} 2,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa setelah diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan N-Gain, dimana kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,66 dengan kategori peningkatan “sedang”, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,29 dengan kategori “rendah”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas yang menggunakan

media salindia interaktif berbasis canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media salindia interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada materi piktogram.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendorong guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya media salindia interaktif. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru melalui kegiatan workshop atau pelatihan agar guru mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran digital secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

- a) Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, guru disarankan menggunakan media salindia interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Dalam penerapannya, guru sebaiknya memahami terlebih dahulu cara penggunaan media salindia interaktif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- c) Guru juga perlu memastikan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat proyektor, speaker, serta koneksi internet yang memadai agar penggunaan media salindia interaktif dapat berjalan dengan lancar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Media salindia interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai desain dan fitur yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat merancang perencanaan pembelajaran dengan lebih matang serta mengembangkan media secara kreatif agar hasil yang diperoleh lebih optimal.
- c) Peneliti juga perlu memastikan kondisi dan fasilitas tempat penelitian telah memadai, sehingga implementasi media salindia interaktif dapat berjalan dengan baik.