

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pada pengukuran awal (*pre-test*), hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai $\text{sig } 0,015 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang berbeda.
2. Pada pengukuran akhir (*post-test*), hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $\text{sig } 0,008 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* berbasis komik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.
3. Pada pengukuran awal (*pre-test*) dan akhir (*posttest*), hasil belajar kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $\text{sig } 0,010 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol tetap mampu meningkatkan hasil belajar siswa meskipun tanpa adanya perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran tertentu.
4. Pada pengukuran awal (*pre-test*) dan akhir (*posttest*) kelompok eksperimen, hasil belajar kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai sig sebesar $0,010 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen cukup besar dan konsisten, sehingga dapat dibuktikan

secara statistik bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* berbasis komik berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. Respon siswa terhadap penggunaan *Pop-Up Book* berbasis komik menunjukkan skor rata-rata respon siswa sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Lebih dari 80% siswa merasa senang, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi dengan media ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang bersifat aplikatif maupun pengembangan penelitian lebih lanjut, yaitu:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mengombinasikan penggunaan *Pop-Up Book* dengan metode pembelajaran aktif (misalnya diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok) agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Guru juga dapat berinovasi dengan membuat *Pop-Up Book* berbasis komik yang sesuai dengan kebutuhan materi lain, sehingga media ini tidak hanya terbatas pada materi pengukuran.

2. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana, bahan, dan pelatihan pembuatan *Pop-Up Book* bagi guru. Media *Pop-Up Book* dapat dijadikan sebagai salah satu koleksi media pembelajaran di perpustakaan sekolah,

sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkannya secara berkelanjutan.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya *Pop-Up Book* berbasis komik, siswa diharapkan tidak hanya sekedar membaca gambar, tetapi juga dapat menghubungkan isi komik dengan konsep Matematika yang sedang dipelajari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada materi pengukuran kelas III. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan *Pop-Up Book* berbasis komik pada materi atau mata pelajaran lain, misalnya IPA, IPS, atau Bahasa Indonesia.