

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Studi Komparatif Hasil Belajar Bilangan Loncat Menggunakan Media Katak Lompat dan Media Kartu Angka Bilangan pada Siswa Kelas II SD Negeri 42 Banda Aceh”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan awal (pre-test) siswa pada kedua kelompok relatif sama, yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki pengetahuan dasar yang setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa perbedaan hasil akhir disebabkan oleh perlakuan, bukan oleh kemampuan awal siswa.
2. Kedua media pembelajaran media Katak Lompat dan media Kartu Angka Bilangan sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat. Namun, peningkatan tersebut berbeda tingkat efektivitasnya antar kelompok.
3. Berdasarkan hasil uji statistik, media Kartu Angka Bilangan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan media Katak Lompat. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dan hasil uji *Independent Samples t-Test* dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran visual simbolik, seperti kartu angka bilangan, lebih membantu siswa dalam memahami pola bilangan secara cepat, terstruktur, dan mendalam dibanding media konkret berbasis permainan seperti katak lompat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Angka Bilangan lebih efektif meningkatkan hasil belajar bilangan loncat pada siswa kelas II SD Negeri 42 Banda Aceh dibanding media Katak Lompat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**

Disarankan untuk menggunakan media Kartu Angka Bilangan dalam pembelajaran materi bilangan loncat karena terbukti lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat mengkombinasikan media konkret (Katak Lompat) pada tahap awal untuk mengenalkan konsep bilangan, kemudian menggunakan media simbolik (Kartu Angka) pada tahap pemantapan konsep agar pembelajaran lebih komprehensif. Perlu dilakukan variasi media pembelajaran agar siswa tetap termotivasi dan pembelajaran lebih menarik.

2. **Bagi Sekolah**

Sekolah perlu menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran matematika yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Mendorong guru untuk mengikuti pelatihan workshop penggunaan media pembelajaran kreatif agar pembelajaran lebih efektif dan inovatif..

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian dapat dikembangkan dengan menggunakan sampel yang lebih besar atau materi matematika lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih general. Disarankan meneliti kombinasi media konkret dan visual simbolik secara bersamaan untuk melihat pengaruh integratif terhadap kemampuan berpikir matematis. Dapat menambahkan aspek sikap, motivasi, atau minat belajar siswa untuk melihat pengaruh media pembelajaran dari sisi afektif..