

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media kartu interaktif. Siswa menjadi lebih mudah memahami konsep pembelajaran matematika karena media yang digunakan bersifat menarik, konkret, dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu interaktif dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti media kartu interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media kartu interaktif juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar,

perhatian, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media kartu interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru dan pihak sekolah. Guru dapat memanfaatkan media kartu interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Penggunaan media kartu interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kompetensi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

C. Saran

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

1. Bagi Peneliti

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media kartu interaktif yang lebih bervariasi baik dari segi

desain, materi, maupun tingkat kesulitan soal sehingga dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media kartu interaktif secara lebih luas.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai dalam pengembangan serta penggunaan media pembelajaran inovatif sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media kartu interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika agar proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, efektif, dan bermakna.

4. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agan Priam Bagus. (2024). Metodologi Penelitian Pendidikan dan Variabel Penelitian. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ajat Rukajat. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi dalam Pemecahan Masalah Matematika Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Arahmah, S. (2021). Pentingnya Literasi Numerasi pada Siswa Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, S., & Ahmad, M. (2022). Statistik Pendidikan: Uji Prasyarat Analisis Data. Surabaya: Usaha Nasional.

- Faris, M. (2024). Pengembangan Math Card sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Kartu Eksperimental. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 6(1), 45-58.
- Febriyah, dkk. (2022). Indikator Keberhasilan Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 112-125.
- Fitriani, N. (2023). Studi Deskriptif Penggunaan Media Kartu Masalah dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Bengkulu, Bengkulu.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, S. (2022). Analisis Kualitatif Hambatan Belajar Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas IV SD Melalui Media Kartu Kerja (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Irwanto. (2021). *Desain Game Edukasi yang Efektif untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis untuk Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Tindakan. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2023). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainal Arifin. (2016). Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hapsari, L. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kemendikbud. (2020). Panduan numerasi di sekolah dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, (2020). Media pembelajaran: Konsep dan implementasi di kelas. Bandung: Alfabeta.
- Latifah, N., & Rahmawati, D. (2022). Pendekatan numerasi untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, S. (2019). Penggunaan media permainan edukatif terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Bengkulu. Bengkulu: Universitas Bengkulu.

Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Ed. Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Parker, R. (2022). Learning through play: Strategi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. London: Routledge.

Pratama, H. (2021). Efektivitas media kartu interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa SD. Jakarta: Penerbit Graha Edukasi

