

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas III SDN 27 Doule, Kec. Rumbia, Kab. Bombana terhadap penggunaan media konkret pada proses pembelajaran ditemukan bahwa metode ini sering digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran. Beberapa benda yang digunakan guru dalam penerapan media konkret merupakan benda yang berasal dari lingkungan sekitar yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, dalam penerapannya benda yang digunakan adalah benda yang masih layak pakai dan disesuaikan dengan materi pelajaran.

Penggunaan media konkret tidak luput dari keterlibatan siswa, dalam keterlibatannya ditemukan beberapa indikator penilaian terhadap aktifitas belajar siswa itu sendiri. Beberapa indikator tersebut adalah keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif dan keterlibatan perilaku. Indikator keterlibatan siswa dalam penggunaan media konkret pada kelas III SDN 27 Doule dalam proses pembelajaran, dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Keterlibatan Emosional**

##### **a. Emosional positif**

Keterlibatan emosional positif yaitu siswa yang merespon dengan positif atas pembelajaran yang diberikan, hasil observasi oleh peneliti melalui wawancara ditemukan bahwa beberapa siswa merespon senang, antusias dan aktif terhadap penggunaan metode pembelajaran dengan media konkret ini karena

siswa berpendapat bahwa metode ini memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran di ruang kelas kelas.

#### b. Emosional negatif

Keterlibatan emosional negatif yaitu siswa yang memberikan respon negatif saat proses pembelajaran. Hasil observasi oleh peneliti melalui wawancara ditemukan bahwa beberapa siswa lamban merespon baik itu materi maupun arahan dari guru, takut bertanya atau terlibat dalam pembelajaran dan merasa biasa-biasa saja dengan metode media konkret ini.

### 2. Keterlibatan Kognitif

#### a. Mengingat

Mengingat adalah proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Metode konkret ini adalah lingkungan belajar yang menggunakan objek sebagai pembanding bagi siswa untuk melatih daya ingatannya, penggunaannya di kelas matematika pasti akan meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya lebih sederhana dan mudah untuk di ingat. Namun dari hasil observasi melalui wawancara diungkapkan bahwa ternyata masih ada beberapa siswa yang kurang dapat mengingat kembali materi pelajaran yang diberikan, hal ini disebabkan kurangnya daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

#### b. Memahami

Siswa dapat dikatakan memahami apabila dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran baik lisan, tulis, maupun grafis yang disampaikan oleh guru. Hasil observasi oleh peneliti mengungkapkan beberapa siswa masih

susah dalam memahami materi yang diberikan, hal ini diucapkan langsung oleh siswa penyebab mengapa susah untuk memahami materi yaitu siswa tersebut takut untuk bertanya saat tidak paham dengan materi yang diberikan.

#### c. Menerapkan

Menerapkan yaitu menggunakan media secara langsung seperti yang telah diajarkan oleh guru sebagai bantuan untuk menyelesaikan permasalahan. Namun hasil observasi oleh peneliti melalui wawancara ditemukan ternyata masih ada beberapa siswa yang bingung bagaimana cara menggunakan media konkret dengan benar, hal tersebut diketahui karena siswa kurang paham dan enggan untuk bertanya karena merasa takut dan kurang percaya diri untuk bertanya.

### 3. Keterlibatan Perilaku

#### a. Kehadiran di sekolah

Metode pembelajaran seperti media konkret dengan pembawaan yang tepat akan mempengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah, namun hasil observasi oleh peneliti dengan wawancara ditemukan masih ada siswa yang masih kurang termotivasi dengan penerapan media konkret sehingga kurang memunculkan semangat belajar yang mempengaruhi kehadiran disekolah.

#### b. Berpartisipasi

Berpartisipasi dalam proses pembelajaran diartikan seperti menjawab pertanyaan guru, angkat bicara saat ditanya, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil observasi oleh peneliti ditemukan beberapa siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal ini diungkapkan siswa melalui

wawancara yang mengungkapkan alasan kenapa mereka kurang berpartisipasi karena takut untuk bertanya dan kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media konkret dalam lingkungan belajar siswa SDN 27 Doule, selain indikator juga terdapat faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaannya di sekolah, faktor-faktor tersebut adalah faktor individu yang merupakan faktor yang berasal dari diri siswa dan faktor lingkungan yang meliputi hubungan antar teman sebaya, keluarga, dan lingkungan kelas.

#### 1. Faktor Individu

Hasil observasi oleh peneliti melalui wawancara pada siswa mengungkapkan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi dan menghambat penggunaan media konkret di sekolah yang berasal dari individu itu sendiri, diantaranya kurangnya kepercayaan diri, keinginan berpartisipasi, motivasi dalam belajar, rasa bosan dan lambat dalam mengerti pembelajaran.

#### 2. Faktor Lingkungan

##### a. Hubungan antar Teman Sebaya

Penggunaan media konkret dalam hubungan antar teman sebaya adalah diluar topik pembicaraan yang tidak diperlukan dalam proses pembelajaran seperti bercerita sesama teman sebangku, banyaknya siswa yang masih sibuk bermain bersama temannya pada proses pembelajaran dan beberapa siswa yang suka mengganggu temannya dalam proses pembelajaran. Sehingga faktor Hubungan sebaya menjadi salah satu kurangnya keterlibatan siswa dalam penggunaan media konkret dikelas.

## b. Lingkungan kelas

Lingkungan kelas yang baik akan mendukung siswa untuk terlibat dalam dalam penggunaan media konkret pada pembelajaran. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi penggunaan media konkret dalam lingkungan kelas diantaranya hubungan antar teman sebaya, lingkungan keluarga, dan keterlibatan guru untuk memberikn pemahaman pada siswa. Disekolah beberapa siswa mengaku susah untuk belajar karena mendapat gangguan dari teman kelas dan guru yang juga tidak sering atau hanya terkadang membawa media konkret sendiri sebagai bahan media ajar, dirumah siswa kurang mendapat bimbingan dari orang tua karena kesibukan dengan pekerjaan.

Tujuan media kongkrit adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi. Minat dan motivasi yang tinggi akan mempengaruhi mental siswa sehingga menjadikan pikiran siswa lebih berani dan percaya diri dalam belajar, siswa tidak lagi takut untuk bertanya, dan tidak bosan ketika guru menjelaskan topik. Jika siswa sudah memiliki rasa percaya diri, siswa tentunya akan lebih sering berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan guru, angkat bicara saat ditanya, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Minat dan motivasi sangat mempengaruhi bagaimana partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan didapati beberapa solusi yang memungkinkan agar siswa mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar yang besar, diantaranya adalah guru yang harus lebih mengerti dan memahami karakteristik serta tingkat kemampuan berpikir siswa sehingga

materi yang diberikan sesuai dan mudah untuk dimengerti oleh siswa, selanjutnya yaitu dukungan dari keluarga berupa mendampingi langsung siswa dalam proses belajarnya dirumah agar siswa lebih merasa diperhatikan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan diatas, sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Matematika dan mata pelajaran yang lainnya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

- a. Pembelajaran matematika memerlukan ketrampilan dan kemampuan dari guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Hendaknya diusahakan guru menggunakan media benda konkret di setiap mata pelajaran supaya siswa lebih mudah untuk menangkap materi yang sedang disampaikan oleh guru.
- b. Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi dalam mengelola pembelajaran di kelas agar selalu berpikir ke depan dan berusaha melakukan yang terbaik, terutama dalam upaya keterlibatan siswa pada siswa kelas III SDN 27 Doule melalui penggunaan media benda konkret.
- c. Selalu pergunakan media sebaik mungkin dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif, optimal dan materi lebih mudah ditangkap atau dipahami oleh siswa. Guru harus dapat mengukur kemampuan

anak didiknya dan materi yang akan diajarkan juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

## 2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru dan tidak bermain-main sendiri, agar materi yang disampaikan mudah dipahami.
- b. Siswa hendaknya tidak malu bertanya dan berani dalam berpendapat di dalam kelas.
- c. Siswa hendaknya lebih termotivasi dan memiliki semangat yang tinggi dengan adanya penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika.
- d. Siswa hendaknya rajin belajar di rumah, sering latihan soal-soal, mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari dan termotifasi untuk mengerjakan tugas dengan baik.

