

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Animatika dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Pepedan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. **Model PBL berbantuan Animatika efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.** Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai aspek pemecahan masalah, seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melakukan perhitungan, hingga menarik kesimpulan. Visualisasi dari media Animatika membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara konkret.
2. **Penggunaan model PBL meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa.** Selama proses pembelajaran, siswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, mampu mengidentifikasi permasalahan yang disajikan secara kontekstual, dan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis serta kerja sama dalam kelompok.
3. **Media Animatika berperan penting dalam menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.** Sifat visual, dinamis, dan interaktif dari media animasi mendukung proses belajar dengan menyajikan masalah dalam bentuk yang nyata dan menyenangkan.
4. **Implementasi model PBL berbantuan Animatika selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21,** yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, dan kreativitas (4C).

#### 2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan berdasarkan kesimpulan tentang Pengelolaan Pembelajaran Tipe *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Animatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di SD Negeri Pepedan:

**Bagi Guru:** Disarankan agar guru menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media interaktif seperti Animatika untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Guru juga perlu membiasakan diri merancang skenario pembelajaran yang memuat masalah kontekstual dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

**Bagi Sekolah:** Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai seperti proyektor, komputer/laptop, serta akses internet yang stabil.

**Bagi Peneliti Lain:** Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi atau jenjang yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas model PBL berbantuan Animatika. Selain itu, penelitian kuantitatif yang lebih luas dapat dilakukan untuk mengukur pengaruh secara statistik.

### 1. Implementasi Model *Problem Based Learning*(PBL) yang Lebih Luas:

- a. Sekolah dapat mempertimbangkan untuk menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran.
- b. Pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning*(PBL) secara efektif sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi.
- c. Guru dapat mengembangkan variasi dari model *Problem Based Learning* (PBL) untuk menyesuaikannya dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

### 2. Pengembangan Profesional Guru:

- a. Program pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru dapat difokuskan pada peningkatan kemampuan dalam menggunakan teknologi (termasuk video animasi) dalam pembelajaran, serta dalam menerapkan model-model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL).
- b. Guru dapat didorong untuk berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam menggunakan video animasi dan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui forum-forum diskusi atau workshop.

### 3. Penelitian Lanjutan:

- a. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi pemahaman konsep siswa, seperti gaya belajar, motivasi, dan lingkungan belajar.

- b. Penelitian juga dapat dilakukan untuk membandingkan efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dengan model pembelajaran lainnya.
- c. Pengembangan instrumen penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur pemahaman konsep siswa juga diperlukan.

#### 4. Keterlibatan Orang Tua:

- a. Orang tua dapat dilibatkan dalam proses pembelajaran dengan memberikan dukungan dan motivasi kepada siswa di rumah.
- b. Sekolah dapat mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk menjelaskan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan manfaat penggunaan Animatika dalam pembelajaran.
- c. Orang tua dapat diajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya dengan memberikan masukan atau membantu siswa dalam membuat video animasi sederhana.

Dengan mempertimbangkan saran-saran ini, diharapkan Pengelolaan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Animatika dapat menjadi strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di SD Negeri Pepedan dan di sekolah-sekolah lainnya.

### 3. Penutup

Laporan kinerja ini menunjukkan bahwa Pengelolaan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Video Animasi merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di SD Negeri Pepedan. Temuan ini tidak hanya memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dan menyempurnakan pendekatan ini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman konsep siswa di Indonesia.