

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOMIK DAN JENIS KELAMIN
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS III
SEKOLAH DASAR KARTIKA I-10 PADANG
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

OLEH

**DEDEK KUSTIAWATI
NIM 11230**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
KONSENTRASI KELAS AWAL SD
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

ABSTRACT

Dedek Kustiawati: 2010. The Using Effect of Comic Model And Gender to Result of Mathematical Learning at Grade 3 SD Kartika I-10 Padang in Academic Year 2009/2010 Thesis. Post-Graduate Program the State University of Padang.

The cause of student's low-achievements in mathematics in the graders 3 at SD Kartika I-10 are the monotonous and uninteresting instructional methods, and the lacks of students' activities. The students are passive in activity and only listening. The overcome this problem is by using comic model in mathematical learning. The objectives of this research are to see; 1) the difference of student's mathematics achievements beetwen students that use comic model in learning and students in conventional learning; 2) the difference of male and female student's achievement; 3) the existence of interaction between the use of comic model and gender in affecting student's mathematics achievements.

The research was conducted at grade 3 in SD Kartika I-10 Padang in second semester of academic year 2009/2010. The method is quasi experiment with treatment by 2x2 blocks design. The comic model was used in experimental group, while the control group used conventional learning.

The result of data analysisi are: 1) The students who use comic model in learning have higher achievement than the student who use conventional learning, 2) there is no difference between male and female students' mathematics achievement, 3) there is interaction between the use of comic model and gender in improving students' mathematics achievement

ABSTRAK

Dedek Kusmiati: Pengaruh Penggunaan Model Komik Dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas III Sekolah Dasar Kartika I-10 Padang. Tahun Pelajaran 2009/2010. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SD Kartika I-10 Padang antara lain adalah karena penggunaan metode mengajar yang monoton dan tidak menarik serta belum merangsang aktivitas siswa. Siswa lebih banyak diam, mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan aktivitas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran, lebih terpusat pada guru dan siswa menerima dengan pasif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan menggunakan model komik dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; 1) Perbedaan hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model komik dengan pembelajaran konvensional; 2) Perbedaan hasil belajar matematika kelompok siswa laki-laki dengan kelompok siswa perempuan; 3) Ada tidaknya interaksi antara penggunaan model komik dalam pembelajaran matematika dengan perbedaan jenis kelamin dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Kartika I-10 Padang pada semester II tahun pelajaran 2009/2010. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *treatment by blocks 2 x 2*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan model komik, sedangkan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model komik lebih tinggi dari pembelajaran konvensional, 2) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelompok siswa laki-laki dengan kelompok siswa perempuan, 3) Terdapat interaksi antara penggunaan model komik dalam pembelajaran matematika dengan perbedaan jenis kelamin dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haaturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Model Komik Dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas III Sekolah Dasar Kartika I-10 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010.**

Tesis ini dapat diselesaikan berkat dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi yang sangat berharga bagi penulis selama menyusun tesis ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mukhaiyar, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Fauzan, M.Pd, M.Sc selaku pembimbing I
3. Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd selaku pembimbing II dan Ketua Program Studi Pendidikan Dasar.
4. Bapak Prof. Dr. H. Suparno, M.Pd, Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed dan Ibu Dr. Farida F, MT, M.Pd, sebagai dosen penguji.
5. Bapak Syafri Ahmad, M.Pd, Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed dan Ibu Desniati, M.Pd sebagai validator RPP dan LKS.
6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen Konsentrasi Pendidikan Dasar Kelas Awal Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

7. Ibu Nurlius, S.Ag selaku Kepala Sekolah SD Kartika I-10 Padang, yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data, memberikan dukungan dan motivasi untuk penyelesaian tesis ini.
8. Ayah dan Ibu serta saudara tersayang yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil dalam penyelesaian tesis ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang terkait.

Akhirnya, kehadiran Allah SWT jualah tempat penulis memohon, semoga segala bantuan yang telah Bapak dan Ibu berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Semoga tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan pembelajaran di sekolah. Amin Ya Rabbil Alamiin.

Padang, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Pembelajaran Matematika.....	10
a. Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik.....	10
b. Pembelajaran Konvensional	17
2. Hasil Belajar Matematika.....	20
3. Pemahaman Matematika Dan Jenis Kelamin.....	22
4. Penelitian yang Relevan.....	26
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesis	31

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian.....	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Definisi Operasional Variabel.....	35
F. Pengembangan Instrumen.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
H. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	48
B. Uji Persyaratan Analisis.....	58
C. Pengujian Hipotesis.....	61
D. Pembahasan.....	63
E. Keterbatasan Penelitian.....	68

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	69
C. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Histogram Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	50
2	Histogram Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	51
3	Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Laki laki.....	52
4	Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Perempuan.....	53
5	Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Laki laki Kelas Eksperimen.....	54
6	Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Perempuan Kelas Kontrol.....	56
7	Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Perempuan Kelas Kontrol.....	57
8	Diagram Interaksi Ordinal antara Model pembelajaran dan Hasil belajar.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
2. Lembar Kerja Siswa	93
3. Soal Tes Akhir.....	121
4. Kisi-kisi Soal Tes Akhir.....	123
5. Lembaran Validasi Tes Akhir.....	125
6. Lembaran Validasi LKS.....	127
7. Nilai Matematika UH I Semester II.....	129
8. Hasil Analisis Ulangan Harian I Matematika Semester II T: Pelajaran 2009/2010.....	130
9. Hasil Uji Coba Tes Indeks Pembeda Soal.....	139
10. Hasil Uji Coba Tes Soal Indeks Kesukaran Soal.....	140
11. Hasil Uji Coba Tes Reliabilitas Soal.....	141
12. Klasifikasi Soal Tes.....	142
13. Data Hasil Belajar Kelompok Sampel.....	143
14. Struktur Data Hasil Penelitian.....	151
15. Uji Normalitas Data.....	153
16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa.....	157
17. Uji Homogenitas.....	161
18. Uji Hipotesis.....	162

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas III SD Kartika I-10 Padang Semester II Tahun Pelajaran 2009 / 2010.....	2
2. Sintaks Model Pembelajaran Menggunakan Komik.....	15
3. Perbandingan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Antara Model Komik dan Konvensional	19
4. Jumlah Siswa kelas III SD Kartika I-10 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010	34
5. Rancangan Penelitian	33
6. Struktur Data Hasil Penelitian.....	45
7. Tabel Anava	47
8. Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kelompok.....	49
9. Analisis Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Model Komik).....	49
10. Analisis Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	50
11. Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Laki laki	51
12. Analisis Hasil Belajar Siswa Perempuan.....	52
13. Analisis Hasil Belajar Kelas Eksperimen Siswa Laki-laki.....	53
14. Analisis Hasil Belajar Kelas Eksperimen Siswa Perempuan.....	54
15. Analisis Hasil Belajar Kelas Kontrol Siswa Laki laki.....	55
16. Analisis Hasil Belajar Kelas Kontrol Siswa Perempuan.....	57
17. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika menurut Perlakuan Keseluruhan.....	59
18. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika Menurut Jenis Kelamin.	59
19. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika menurut Jenis Kelamin Dalam Kelompok Eksperimen.....	59
20. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika menurut Jenis Kelamin Dalam Kelompok Kontrol.....	60

21.	Ringkasan hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelompok Siswa Kelas Eksperimen dan Konvensional.....	61
22.	Tabel Anava untuk hipotesis.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam menunjang berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pentingnya peranan matematika menjadikan matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran matematika di pendidikan dasar, mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan; (a) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, (b) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (d) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel diagram atau media lain untuk memperjelaskan keadaan atau masalah, (e) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah (Mendiknas, 2006:22).

Besar harapan masyarakat melalui pemerintah terhadap pembelajaran matematika yang diajarkan di SD. Namun kenyataan yang ditemui di lapangan, tujuan tersebut belum dapat dicapai secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar pada kelas III SD Kartika I-10 Padang diperoleh informasi bahwa siswa kurang menyukai pembelajaran matematika, karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menarik dan kurang disenangi. Siswa sering mengalihkan aktivitasnya kepada hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti aktivitas bermain, mengganggu teman lain dan menggambar sewaktu jam pelajaran berlangsung. Selain itu siswa cenderung jenuh dan merasa bosan dalam pembelajaran, terutama bila dihadapkan dengan soal-soal matematika dalam bentuk soal cerita. Bahkan ada siswa yang tidak mau mengerjakan soal-soal dalam bentuk soal cerita karena soalnya yang terlalu panjang dan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah, seperti yang dikemukakan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Nilai Rata-rata Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas III SD Kartika I-10 Padang Semester II Tahun Pelajaran 2009 / 2010

No	Kelas	Nilai Rata-rata	
		UH 1	UH 2
1.	III A	5,31	5,30
2.	III B	5,29	5,31
3.	III C	5,24	5,40
4.	III D	5,32	5,25

Sumber: Guru kelas III SD Kartika I-10 Padang

Kemampuan belajar yang dimiliki siswa di SD merupakan bekal pokok yang akan dibawa ke jenjang yang lebih tinggi. Winkel (1991:23)

menyatakan, “pendidik pada SD harus mendampingi siswa dalam memperoleh pengetahuan pokok, pemahaman dasar dan kecekatan intelektual yang merupakan landasan bagi siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya”.

Siswa pada umumnya lebih menyukai membaca buku-buku yang menggunakan gambar, seperti komik. Tak jarang ditemukan siswa yang membawa dan membaca komik di sekolah. Bahkan ada siswa yang malah membaca komik di saat jam pembelajaran berlangsung. Seperti penuturan salah seorang guru kelas III SD Kartika I-10 Padang berikut ini :”Terkadang saya menemukan siswa yang membaca komik dalam jam pelajaran. Sehingga komiknya terpaksa disita, karena mengganggu proses pembelajaran”.

Masalah di atas disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satu di antaranya adalah karena penggunaan strategi metode mengajar yang monoton dan tidak menarik serta belum merangsang aktivitas siswa, siswa lebih banyak diam, mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan aktivitas dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih terpusat pada guru dan siswa menerima dengan pasif. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan Suparno (2004:30) bahwa pembelajaran di Indonesia masih banyak yang menganut *Banking system*, di mana aktivitas siswa hanya sebatas mendengar, karena peran siswa terbatas pada keinginan datang di kelas, duduk, mendengar ceramah guru dan mengerjakan segala yang diperintahkan oleh guru. Siswa diposisikan sebagai objek yang belum tahu sama sekali. Siswa diberi berbagai informasi dan aturan yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Apalagi siswa kelas III SD yang masih berada pada tahap operasi

konkrit. Pada tahapan ini siswa masih banyak berpikir tentang dunianya, yaitu bermain dan masih terbatas pada benda-benda konkrit yang terkait dengan kesehariannya. Untuk itu proses pembelajaran yang dialami siswa sebaiknya menyentuh dunianya. Pengenalan konsep-konsep yang dilakukan sambil bermain, merupakan kegiatan yang sesuai dengan dunianya. Dengan mengikuti kegiatan bermain tanpa disadari siswa sudah banyak belajar. Hal ini senada dengan pendapat Hurlock (2005:3) bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa dan juga sebagai sarana penting untuk bersosialisasi.

Komik merupakan sarana bermain yang banyak menarik perhatian siswa usia sekolah. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Meier yang diungkapkan Mulyardi (2006:7) diketahui lebih 90% siswa-siswa usia sekolah adalah pembaca komik. Pada umumnya siswa-siswa suka pada gambar-gambar dalam cerita komik karena menarik perhatian mereka.

Pada penelitian ini penulis memilih model komik dalam pembelajaran, karena keunikan fungsinya yaitu sebagai media pendidikan dan sebagai media hiburan. Komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan ide-ide atau gagasan. Apalagi dengan melihat kecenderungan bahwa konsumen utama komik adalah anak pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah umum, meskipun mahasiswa perguruan tinggi masih banyak yang menjadi konsumen komik.

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena penyajian komik membawa siswa ke dalam suasana yang penuh kegembiraan, sehingga menciptakan kegembiraan pula dalam belajar.

Dalam mendengar suatu cerita, siswa laki-laki terlihat lebih menonjol jika dibandingkan dengan siswa perempuan. Setelah mendengar suatu cerita, siswa laki-laki sering memperdebatkan materi cerita yang baru didapatnya dengan teman laki-laki yang lain, sedangkan siswa perempuan lebih cenderung pasif. Keinginan siswa laki-laki untuk mendengar suatu cerita atau menonton suatu film juga lebih besar dari siswa perempuan. Siswa laki-laki lebih sering mengajak atau menuntut pada orang tuanya untuk menonton suatu pertunjukan, sedangkan siswa perempuan lebih sering menurut apa yang diinginkan orang tuanya.

Djamarah (2002) mengemukakan bahwa perhatian penting dalam proses pembelajaran, dan mengamati atau melihat adalah aktivitas yang menjurus ke arah perhatian. Sekali waktu siswa didik harus melihat ke papan tulis, mengamati gambar, memperhatikan guru, mengamati guru, mengamati tulisan di buku dan mendengarkan apa yang diucapkan oleh guru. Untuk itu siswa harus diberikan rangsangan yang dapat mempengaruhi kelakuannya agar terus memperhatikan pelajaran.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa siswa kelas III SD yang berada pada tahap operasi konkrit, senang kalau kegiatan pembelajaran yang dilaluinya disajikan dalam bentuk bermain. Salah satu di antaranya

adalah melalui membaca komik. Dengan membaca komik siswa mudah berinteraksi, dapat melakukan aktivitas belajar dan bermain, serta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang menyukai pelajaran matematika.
2. Siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika.
3. Siswa takut bahkan membenci pelajaran matematika.
4. Siswa sering melakukan aktivitas bermain dalam jam pembelajaran matematika sehingga kurang tertarik.
5. Siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika dalam bentuk soal cerita.
6. Hasil belajar siswa rendah.
7. Kesenangan siswa bermain belum terintegrasi dalam pembelajaran matematika.
8. Metode pengajaran yang diterapkan guru tidak bervariasi sehingga proses pembelajaran jadi monoton.
9. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran kurang yang mana guru selalu jadi dominan dalam pembelajaran.
10. Motivasi siswa kurang sehingga mereka tidak aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan serta demi tercapainya tujuan yang diinginkan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan pengaruh penggunaan model komik dan jenis kelamin terhadap hasil belajar matematika di kelas III Sekolah Dasar Kartika I-10 Padang tahun pelajaran 2009/2010.

Pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini berhubungan dengan model komik. Pembelajaran model komik adalah salah satu bentuk pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran model komik juga dapat di lihat dengan memperhitungkan hasil belajar siswa terhadap jenis kelamin yaitu, beda hasil belajar antara siswa laki-laki dan siswa perempuan serta interaksi model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model komik dengan menggunakan pembelajaran konvensional ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika dengan menggunakan model komik dan konvensional terhadap perbedaan jenis kelamin ?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran tersebut dengan perbedaan jenis kelamin dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini untuk mengungkap:

1. Pengaruh hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model komik dengan menggunakan metode konvensional
2. Perbedaan antara hasil belajar matematika kelompok siswa laki-laki dengan kelompok siswa perempuan.
3. Ada tidaknya interaksi antara penggunaan model komik dalam pembelajaran matematika dengan perbedaan jenis kelamin dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Pimpinan sekolah sebagai bahan informasi, masukan dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada majelis guru dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Guru yang mengajarkan matematika di SD, sebagai masukan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas agar hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika lebih baik.
3. Guru yang mengajar matematika di SD, sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran yang cocok agar siswa tertarik untuk belajar matematika.
4. Peneliti lain sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.

5. Siswa memberikan kesempatan untuk belajar matematika dalam suasana gembira serta dapat menghindari perasaan takut dan bosan terhadap pelajaran matematika.