

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari lapangan tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pengetahuan prosedural matematis siswa, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah, diantaranya:

1. Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan macromedia flash terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $F_{hitung}$  4,279 lebih besar dari  $F_{tabel}$  4,004 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan macromedia flash terhadap kemampuan pengetahuan prosedural matematis siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $F_0$  4,015 lebih besar dari  $F_{tabel}$  4,004 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
3. Tidak terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa bahwa nilai  $F$  hitung untuk kategori KAM 567,335 dengan  $F_{tabel}$  3,153 yang berarti  $H_0$  ditolak. Karena  $F_0 > F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , yang berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran dan KAM terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

4. Tidak terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematika terhadap kemampuan pengetahuan prosedural matematis siswa bahwa nilai  $F_0$  untuk kategori KAM 3,382 dengan  $F_{tabel}$  3,153 yang berarti  $H_0$  ditolak. Karena  $F_0 > F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , yang berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran dan KAM terhadap kemampuan pengetahuan prosedural matematis siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah, memberikan beberapa hal untuk perbaikan kedepannya. Untuk itu peneliti menyarankan kepada pihak-pihak tertentu yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

### 1. Kepada Guru

- a. Pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dapat diperluas pennggunaannya, tidak hanya pada materi trigonometri tetapi juga pada materi-materi pelajaran matematika lainnya.
- b. Guru diharapkan perlu menambah wawasan tentang teori-teori pembelajaran yang lain (pembelajaran yang inovatif), dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran.
- c. Dalam setiap pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan matematika dalam bahasa dan cara mereka sendiri, sehingga dalam belajar matematika siswa menjadi berani berargumentasi, lebih percaya dan kreatif.

## **2. Kepada Lembaga terkait**

- a. Pembelajaran berbasis masalah dengan menekankan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematik siswa masih sangat asing bagi guru maupun siswa, oleh karenanya perlu disosialisasikan oleh sekolah atau lembaga terkait dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematika siswa.
- b. Pembelajaran berbasis masalah dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematik siswa pada pokok bahasan trigonometri sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai model pembelajaram yang efektif untuk pokok bahasan matematika yang lain.

## **3. Kepada Peneliti Lanjutan**

- a. Pembelajaran berbasis masalah umumnya memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya. Jadi, apabila ingin melanjutkan penelitian ini alokasi waktu harus diperhitungkan agar memperoleh hasil yang maksimal.
- b. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan melakukan penelitian aspek-aspek kemampuan matematis yang lain yaitu kemampuan pemahaman, penalaran, koneksi, dan representasi matematis secara lebih terperinci dan melakukan penelitian ditingkat sekolah yang belum terjangkau oleh peneliti saat ini.