

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) terhadap kemampuan representasi matematis siswa. Dan pengaruh variabel independen terhadap perubahan variabel dependen sebesar 31,5% sedangkan sisanya 68,8% dipengaruhi oleh variabel lainnya.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) terhadap *adversity quotient* siswa. Dan pengaruh variabel independen terhadap perubahan variabel sebesar 11,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.
3. Terdapat interaksi antara pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) dan KAM terhadap kemampuan representasi matematis siswa.
4. Tidak terdapat interaksi antara pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) dan KAM terhadap *adversity quotient* siswa.

#### 5.2. Implikasi

*Pertama*, hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) terhadap kemampuan representasi, ini berarti pembelajaran memiliki pengaruh terhadap kemampuan representasi matematis siswa. Hal ini memberikan penjelasan dan

penegasan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa, ini dapat dipahami karena melalui penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian konsekuensinya apabila model pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran, maka tentu akan berakibat pula kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa secara rata-rata kemampuan representasi matematis lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dari pada model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa, karena dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan upaya dalam menyelesaikan tugas, dimana model pembelajaran *problem based learning* berusaha mengubah suasana kelas dengan cara belajar kelompok dan memecahkan masalah bersama-sama sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses belajar.

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih model *problem based learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. Diharapkan guru dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif siswa terhadap

pembelajaran matematika dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

*Kedua*, pembelajaran (*problem based learning* dan konvensional) terhadap *adversity quotient* ini berarti model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap *adversity quotient*. Hasil penelitian juga bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan *adversity quotient*. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Namun perlu diperhatikan bahwa tidak ada satu metode pembelajaran yang paling sesuai untuk setiap karakteristik siswa maupun karakteristik pembelajaran. Tetapi hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru untuk memilih model pembelajaran *problem based learning* dalam materi pelajaran.

Beberapa implikasi yang perlu diperhatikan bagi guru sebagai akibat dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan *problem based learning* antara lain: guru harus mampu membangun pembelajaran yang interaktif, dalam membangun semangat dan motivasi siswa serta dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan representasi matematis siswa meliputi kemampuan representasi visual menyajikan kembali data atau informasi dari suatu representasi melalui gambar, diagram, grafik atau tabel. Representasi persamaan atau ekspresi matematis merupakan menyelesaikan masalah dengan melibatkan ekspresi matematis. Representasi kata-kata atau teks tertulis merupakan kemampuan untuk dapat menulis langkah-langkah penyelesaian masalah dengan kata-kata.

Diskusi dalam pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu sarana bagi siswa untuk memberikan pengaruh kemampuan representasi matematis siswa dan *adversity quotient* yang diharapkan mampu menumbuh kembangkan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menimbulkan rasa untuk belajar matematika. Peran guru sebagai teman belajar, mediator dan fasilitator membawa konsekuensi hubungan guru dan siswa menjadi lebih akrab. Hal ini berakibat guru lebih memahami kelemahan dan kelebihan dari bahan ajar serta karakteristik kemampuan masing-masing siswa.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa maka guru disarankan agar menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
2. Disarankan kepada guru agar memperhatikan *adversity quotient* siswa sebelum memulai pembelajaran matematika di dalam kelas, dikarenakan *adversity quotient* berpengaruh terhadap kemampuan representasi matematis siswa.
3. Disarankan kepada pihak pengambilan kebijakan di lingkungan SD Islam Setia Nurul Azmi Medan untuk mengadakan pelatihan bagi guru-guru tentang penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi melalui musyawarah guru untuk pembelajaran matematika yang lebih baik.

4. Guna penelitian lebih lanjut pada penggunaan strategi pembelajaran di samping guru yang menjadi mitra penelitian, perlu disosialisasikan terlebih dahulu kepada siswa bagaimana tahapan model pembelajaran *problem based learning* sehingga penggunaan waktu dapat dimaksimalkan seefisien mungkin serta keefektifan pembelajaran dapat tercapai.
5. Disarankan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dibidang sejenis sebaiknya sampelnya diperbanyak untuk lebih memudahkan dalam proses penelitian.