

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini setelah melakukan analisis data, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi dimensi tiga di kelas XII IPA- 3 SMA Negeri 1 Silima Pungga-Pungga. Ditunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XII IPA-3 di SMA Negeri 1 Silima Pungga- Pungga melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dilihat dari hasil tes dan banyaknya siswa yang tuntas, dimana pada tes awal diperoleh nilai rata- rata adalah 45,6 dengan 7 siswa (21,874%) yang tuntas, pada siklus 1 diperoleh nilai rata- rata kemampuan pemahaman konsep matematis adalah 70,208 dengan 14 siswa (43,75%) yang tuntas, pada siklus 2 diperoleh rata- rata 85, 2501 dengan 28 siswa (87,5%) yang tuntas. Serta aktivitas siswa dilihat dari hasil observasi juga meningkat, yang mana pada presentasi aktivitas siswa pada siklus 1 mencapai 56, 11% dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus 2 mencapai 76, 17% dengan kategori aktif.

Hal tersebut membuktikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Adapun indikator yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah menyatakan ulang sebuah konsep, mengelompokkan/ mengklasifikasikan objek- objek menurut sifat-sifat tertentu dengan konsepnya, memberikan contoh dan non contoh dari konsepnya, kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Keterkaitan antara langkah- langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dengan kemampuan pemahaman konsep matematis adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

menyajikan sebuah masalah yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematis siswa. Video animasi yang digunakan juga dapat mengilustrasikan masalah yang ada secara visual sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konteks masalah dengan lebih baik. Dengan adanya pembagian kelompok dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) digunakan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan dengan video animasi yang digunakan dapat digunakan untuk memperjelas instruksi dan tujuan pembelajaran, sehingga setiap anggota kelompok memiliki pemahaman konsep matematis yang sama dalam permasalahan yang diberikan.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru matematika, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan video animasi khususnya pada materi dimensi tiga sebagai variasi pembelajaran. Hal ini disebabkan pembelajaran ini memerintahkan siswa untuk menetapkan konsep- konsep sehingga siswa lebih memahami dan mengingat sebuah konsep
2. Kepada siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang lebih rendah hendaknya didorong untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar, lebih banyak berlatih dalam menyelesaikan soal dan lebih berani dalam mengungkapkan pendapat dan bertanya saat berdiskusi
3. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dihimbau untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan materi yang akan diajarkan dan ruang lingkup kelas yang lebih kecil sehingga dapat terlihat penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa