

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu dapat diambil beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan factor pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis. Kesimpulannya adalah:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.
2. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran (PjBL, Biasa) dengan motivasi belajar peserta didik (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.
4. Model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan STEAM berbantuan media 4D *Frame+BS* memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada model pembelajaran biasa terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.

5.2 Saran

1. Bagi Para Guru Matematika
 - a. Pemberian Media 4D *Frame+BS* harus dapat disesuaikan dengan waktu dalam pembelajaran. Guru harus mampu memaksimalkan langkah pembelajaran dan tidak mengabaikan bagaimana peserta didik

menampilkan hasil diskusinya (tidak hanya berfokus pada hasil produk namun juga prosesnya).

- b.** Pada saat pelaksanaan diskusi kelompok, masih terdapat peserta didik yang bergantung kepada peserta didik lainnya yang dianggapnya lebih mampu. Dalam hal ini guru mengarahkan peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- c.** Guru hendaknya memberikan perhatian yang maksimal terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dimana guru berperan aktif dalam memperhatikan dan memberikan motivasi, misalnya mengingatkan kembali tujuan dan manfaat pembelajaran yang hendak dicapai.
- d.** Pembelajaran melalui penerapan model *Project Based Learning* dapat dimanfaatkan guru untuk mengumpulkan informasi dalam upaya mengetahui penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika dan miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik terhadap pelajaran matematika dan miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik terhadap konsep yang dipelajarinya, agar dapat dilakukan tindakan pengayaan maupun pembenahan.
- e.** Guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar (keaktifan) peserta didik. Dengan demikian kejenuhan dan ketakutan peserta didik dalam belajar matematika teratasi, karena dalam pembelajaran ini para peserta didik akan mampu meningkatkan

pemahamannya dan dapat juga meningkatkan daya ingatnya terhadap apa yang dipelajarinya.

2. Bagi Para Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih banyak sehingga dapat menggambarkan keadaan populasi dan mencakup beberapa sekolah di beberapa daerah yang berbeda.
- b. Peneliti selanjutnya hendaknya mengkaji variabel lain misalnya kemampuan pemecahan masalah, penalaran, koneksi matematis, kualitas pembelajaran, kadar aktivitas, respon peserta didik dan lain sebagainya.
- c. Peneliti hendaknya merancang perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang lebih efektif dan efisien dengan memperhatikan karakteristik dari pendekatan atau model pembelajaran yang diterapkan.
- d. Peneliti hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan STEAM berbantuan media 4D *Frame+BS* untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan model pembelajaran biasa dalam pembelajaran untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.