

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan representasi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo adalah 80.00, sedangkan kemampuan representasi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah 71.55. Sehingga dari uji-t atau uji beda terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dalam penelitian ini digunakan uji satu pihak yang diperoleh bahwa kemampuan representasi matematis siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo lebih tinggi daripada yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) melalui lingkungan belajar virtual edmodo di kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga. Yang artinya model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo berpengaruh terhadap kemampuan representasi matematis siswa di kelas XI SMA N 1 Tigalingga.

Pada proses jawaban proses jawaban, siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo siswa lebih mampu menyelesaikan jawaban sesuai representasinya sendiri daripada yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung melalui lingkungan belajar virtual edmodo.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Kepada pengajar matematika dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa dalam proses pembelajaran

2. Bagi guru-guru yang akan model pembelajaran berbasis masalah melalui lingkungan belajar virtual edmodo sebaiknya lebih memperhatikan alokasi waktu yang ada agar diperoleh hasil yang memuaskan.
3. Bagi pihak terkait lainnya seperti pihak sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan kelengkapan sarana dan prasarana dalam melancarkan proses pembelajaran seperti *wifi* yang lancar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY