

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian selama pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran langsung dengan menekankan pada kemampuan pemecahan masalah matematis dan self efficacy siswa, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara siswa yang diberi pembelajaran berbasis masalah berbantuan *geogebra* lebih tinggi daripada pembelajaran *think pair share*. Hal ini terlihat dari hasil analisis kovarians (ANACOVA) untuk F hitung adalah 20,205 lebih besar dari F tabel yaitu 3,963.
2. Terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* siswa antara siswa yang diberi pembelajaran berbasis masalah berbantuan *geogebra* lebih tinggi daripada pembelajaran *think pair share*. Hal ini terlihat dari hasil analisis kovarians (ANACOVA) untuk F hitung adalah 18,371 lebih besar dari F tabel yaitu 3,963.
3. Proses jawaban siswa dengan pembelajaran berbasis masalah berbantuan *geogebra* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *think pair share*.
4. Respon siswa dengan pembelajaran berbasis masalah berbantuan *geogebra* dengan pembelajaran *think pair share* adalah positif.

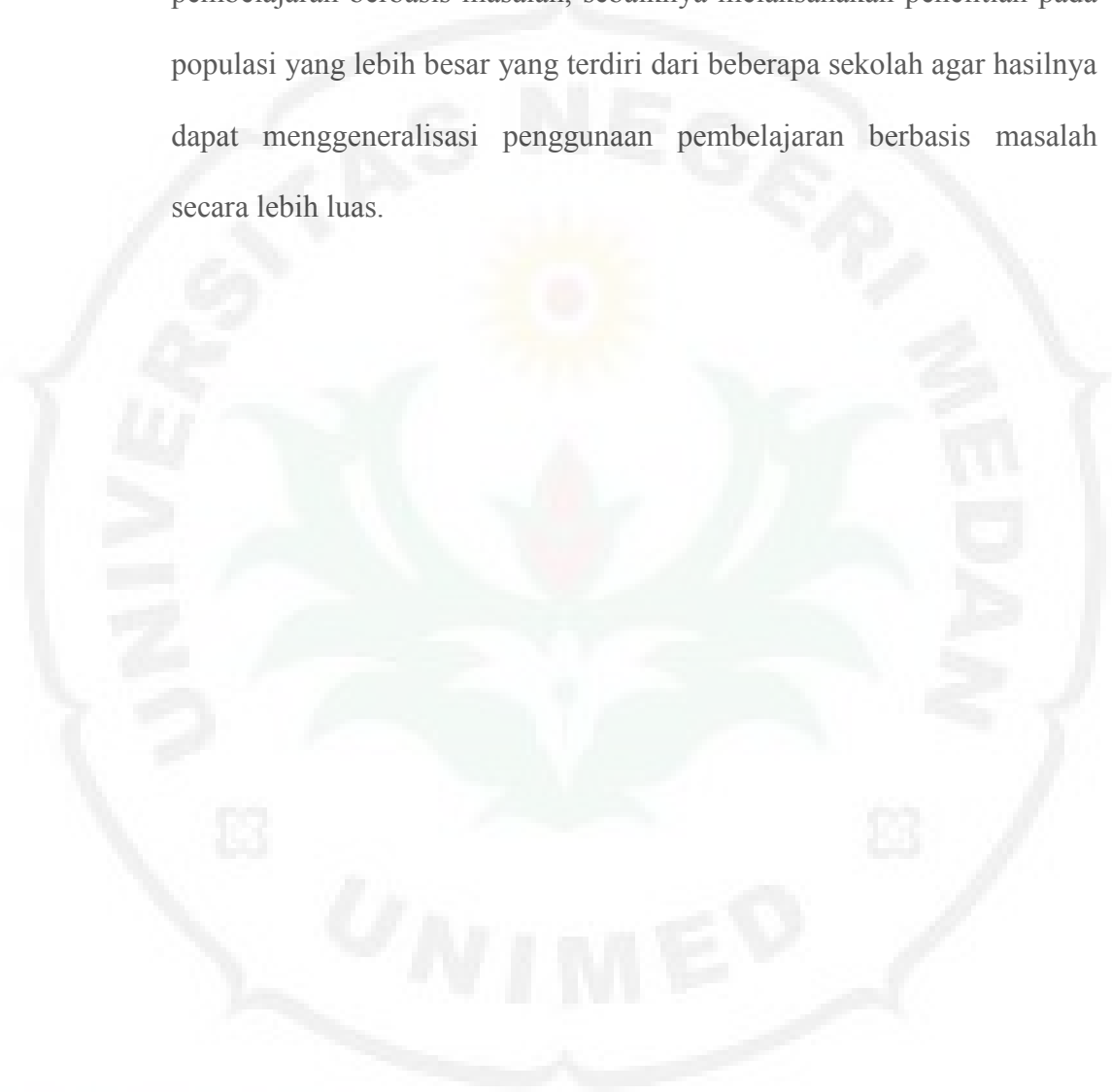
5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, perlakuan pembelajaran berbasis masalah berbantuan *geogebra* dan *think pair share* yang diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas dan demi untuk kebaikan dalam pembelajaran, Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut :

1. Kepada guru
 - a. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat (1) Berpengaruh baik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa (2) Membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah sangat berpotensi untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.
 - b. Pada pembelajaran berbasis masalah ini guru matematika berperan sebagai fasilitator oleh karena itu guru matematika yang akan menerapkan pembelajaran ini perlu memperhatikan hal – hal berikut :
 - 1) Tersedianya bahan ajar yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.
 - 2) Guru harus mempertimbangkan dalam melakukan intervensi sehingga usaha siswa untuk mencapai perkembangan aktualnya lebih optimal.
 - 3) Guru juga harus mempertimbangkan aspek pengetahuan yang ada pada siswa dan memiliki berbagai kemungkinan menyelesaikan permasalahan yang ada.

- 4) Guru juga harus mempertimbangkan aspek media pembelajaran seperti laptop atau handphone supaya setiap siswa bisa mengoperasikan software geogebra saat pembelajaran berlangsung
 - c. Pada setiap pembelajaran guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa sehingga siswa mendapat kesempatan memberikan ide – ide matematika dalam bahasa dan cara mereka sendiri, sehingga dalam proses belajar matematika maupun pada pembelajaran lain siswa lebih percaya diri untuk berargumentasi dan lebih kreatif.
2. Kepada lembaga terkait
 - a. Pembelajaran berbasis masalah dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa pada pokok bahasan program linear sehingga dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah untuk dikembangkan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk pokok bahasan pelajaran matematika yang lain.
 - b. Diharapkan dukungan dari instansi terkait untuk mensosialisasikan penggunaan pembelajaran berbasis masalah di sekolah melalui MGMP matematika, pelatihan guru matematika atau melalui seminar.
 3. Kepada peneliti selanjutnya
 - a. Kemampuan yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa kelas XI SMA Negeri 5 Medan, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya dapat menerapkan pembelajaran berbasis masalah pada kelas dan materi yang berbeda serta kemampuan – kemampuan matematis yang lain.

- b. Bagi peneliti selanjutnya yang hendak melaksanakan penelitian dengan pembelajaran berbasis masalah, sebaiknya melaksanakan penelitian pada populasi yang lebih besar yang terdiri dari beberapa sekolah agar hasilnya dapat menggeneralisasi penggunaan pembelajaran berbasis masalah secara lebih luas.



THE
Character Building
UNIVERSITY