

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran matematika baik dengan pembelajaran *blended learning* berbasis masalah maupun dengan pembelajaran langsung terdapat pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan *self efficacy* matematis siswa. Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan seperti yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya diperoleh beberapa simpulan yang berkaitan dengan faktor pembelajaran, kemampuan awal matematika, kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan *blended learning* berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 0.004 lebih kecil dari 0.05 di SMP N 4 Air Putih. Dalam penelitian ini pengaruh peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran langsung.
2. Terdapat pengaruh signifikan *blended learning* berbasis masalah terhadap *self efficacy* siswa sebesar 0.048 lebih kecil dari 0.05 di SMP N 4 Air Putih. Dalam penelitian ini pengaruh peningkatan *self efficacy* siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah lebih baik daripada kemampuan *self efficacy* siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran langsung.

3. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah dan kemampuan awal matematika siswa dalam mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa SMP N 4 Air Putih.
4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *blended learning* Berbasis masalah dan kemampuan awal matematika siswa dalam mempengaruhi *self efficacy* siswa SMP N 4 Air Putih.

5.2 Saran

1. Model *blended learning* berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa dan guru turut berkolaborasi aktif dalam pembelajaran sehingga model ini baik diterapkan ke sekolah sekolah yang secara kesadaran belajar sudah mampu. Terdapat beberapa tipe dalam *blended learning* yang dalam penerapannya dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah.
2. Dalam penerapannya *blended learning* berbasis masalah diperlukan peran aktif guru dalam mempersiapkan sumber belajar yang relevan dengan siswa. Selain itu diperlukan perangkat yang mendukung baik pada guru maupun siswa dalam mendukung pembelajaran dengan model ini.
3. Kepada Guru
 - a. Pembelajaran matematika dengan model *blended learning* berbasis masalah kognitif dapat diperluas penggunaannya, tidak hanya pada materi SPLDV tetapi juga pada materi pelajaran matematika lainnya. Kepada guru disarankan agar menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan matematika dalam bahasa dan

cara sendiri, sehingga siswa menjadi berani berargumentasi, percaya diri dan kreatif.

- b. Dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah, guru disarankan mampu memberikan berbagai pandangan dan masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan serta dapat menyajikan berbagai apersepsi kepada siswa. Hal tersebut akan memberikan dampak kepada setiap siswa untuk dapat mengetahui penerapan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan.
- c. Model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah memerlukan waktu yang relatif banyak, maka dalam pelaksanaannya guru diharapkan dapat mengefektifkan waktu dengan baik. Langkah pembelajaran yang menghabiskan waktu yang relatif banyak adalah pada saat mengorganisir kelompok belajar. Mengkondisikan siswa untuk membentuk kelompok belajar yang bertujuan agar dapat melakukan diskusi kelompok. Saran peneliti adalah sebelum dilakukannya pembelajaran, seyogianya kelompok belajar siswa telah dibentuk terlebih dahulu, agar waktu pembelajaran dapat terkonsentrasi pada investigasi kelompok hingga menyajikan hasil investigasi kelompok. Sehingga, seluruh langkah pembelajaran dapat terorganisasi dengan baik.
- d. Membentuk kemampuan afektif seperti *self efficacy* pada umumnya membutuhkan waktu yang relatif lama supaya menghasilkan pencapaian kemampuan yang maksimal. Sementara pada penelitian ini, pengukuran pencapaian kemampuan *self efficacy* dilakukan hanya dalam rentang waktu 5 minggu. Oleh karena itu disarankan untuk memperhatikan rentang waktu

yang lebih lama untuk mengukur pencapaian *self efficacy* pada penelitian-penelitian selanjutnya.

4. Kepada Lembaga Terkait

- a. Model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah dengan menekankan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa masih sangat asing bagi guru maupun siswa, oleh karenanya perlu disosialisasikan oleh sekolah atau lembaga terkait dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy*.
- b. Model pembelajaran *blended learning berbasis masalah* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* pada pokok bahasan SPLDV sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai model pembelajaran yang efektif untuk pokok bahasan matematika lain.

5. Kepada Peneliti Lanjutan

- a. Untuk peneliti lebih lanjut, hendaknya melakukan penelitian tentang model pembelajaran *blended learning* berbasis masalah pada pokok bahasan yang berbeda.
- b. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan mengikutsertakan berbagai faktor yang berbeda, seperti faktor sikap dan minat belajar siswa, latar belakang ekonomi keluarga siswa, dan lain sebagainya. Sehingga penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa tidak semata-mata dipengaruhi oleh model pembelajaran saja.