

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil serta pembahasan yaitu pada uji hipotesis, diperoleh bahwa $t_{hitung} = 12,01$ dan $t_{tabel} = 1,669$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,01 > 1,669$), maka sesuai kriteria penolakan H_0 , dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* dalam model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* dalam model *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 60,81 dengan indikator pemecahan masalah matematis siswa yang paling tinggi persentasenya adalah indikator pertama yaitu memahami masalah dengan persentase sebesar 89,04%
- b. Respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* dalam model *Problem Based Learning* juga memperoleh hasil yang positif dengan nilai rata-rata skor angket 82,72% dengan kategori sangat baik

5.2. Saran

Berdasarkan pada hasil dan kesimpulan penelitian, saran yang hendak diberikan penulis yaitu sebagai berikut.

1. Pengajaran yang mengikutsertakan siswa untuk terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran adalah hal yang sangat penting. Selain itu, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang menjadi sumber ketertarikan pelajar/siswa saat ini.
2. Salah satu solusi yang cukup efektif bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu dengan mengkombinasikan antara media pembelajaran interaktif dan model pembelajaran untuk memperoleh hasil yang lebih efektif dan tentu saja menarik bagi para siswa.