

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran adalah bagian penutup dari penelitian yang peneliti tulis dimana isi dari penelitian telah dijabarkan dalam Bab sebelumnya. Pada bagian kesimpulan akan dijelaskan secara singkat mengenai hasil-hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan. Pada bagian saran akan menguraikan saran-saran yang Peneliti rasa perlu untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan struktur hubungan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan metode pembelajaran konvensional yang mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis terhadap siswa kelas IV. Sehingga diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Kesimpulan tersebut adalah

1. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Augmented Reality pada kelas eksperimen. Dibandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL), kemampuan pemahaman matematis siswa untuk kompetensi dasar Bangun Ruang terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpengaruh secara positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.
2. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen dengan perlakuan metode konvensional dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode Problem Based Learning (PBL). Dilihat bahwa Nilai N-Gain dengan nilai maksimum 99 pada kelas eksperimen dan 90 pada kelas kontrol. Nilai minimum 64 dan 38 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 79,04 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,15 dimana standar deviasi kelas

Alisa, 2023

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

eksperimen sebesar 9,667 dan 11,299 pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas Eksperimen (Model Problem Based Learning) adalah sebesar 79,04 % termasuk Efektif/Sangat Baik Dengan nilai N-gain minimal 64% dan maksimal 99%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (pembelajaran langsung) adalah sebesar 62,15% termasuk dalam kategori Cukup Dengan nilai N-gain score minimal 38% dan maksimal 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Based Learning berbantuan Augmented Reality lebih baik dan berpengaruh secara positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

3. Dalam pelaksanaan penelitian, pembelajaran PBL terbagi pada 5 tahapan yang terdiri dari, Orientasi Siswa pada Masalah pada tahapan ini guru dan peserta didik bersama-sama dengan seksama mengamati video pembelajaran di youtube yang berjudul Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality dalam hal ini peserta didik sebelum mencoba, mengenal terlebih dahulu alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, dari mulai tools hingga fungsi penggunaannya, lalu melakukan percobaan sekaligus pengamatan pada sebuah gambar maker yang telah dibagikan dengan menggunakan bantuan Aplikasi Augmented Reality. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar, Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan Lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok menganalisis lembar kerja yang diberikan. Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok, secara mandiri maupun kelompok dalam hal ini guru mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah, dengan melakukan diskusi. Melalui pengamatan, disertai media augmented reality bangun ruang, peserta didik mengklasifikasikan jaring-jaring dan sifat pada gambar sesuai dengan bentuknya. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan tanya jawab. Secara berkelompok peserta didik menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bangun ruang diantaranya, sifat-sifat bangun ruang,

Alisa, 2023

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

jaring jaring bangun ruang serta luas permukaan dan volume bangun ruang, selanjutnya peserta didik secara berkelompok mengumpulkan informasi serta membimbing peserta didik untuk Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya. Kemudian setiap kelompok menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain dengan melibatkan siswa mengevaluasi jawaban kelompok penyaji serta masukan dari siswa yang lain dan membuat kesepakatan, bila jawaban yang disampaikan siswa sudah benar. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan mengenai permasalahan tersebut. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan pendekatan problem based learning berbantuan Augmented Reality berdasarkan lembar observasi yang telah dilaksanakan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan terhadap hasil observasi kegiatan belajar siswa selama penelitian berlangsung, perolehan total skor pertemuan pertama sebanyak 28 dengan skor rata-rata 70 kategori cukup, pertemuan kedua sebanyak 34 dengan rata-rata 85 kategori baik, sedangkan pertemuan tiga sebanyak 38 dengan rata-rata 95 kategori sangat baik. Selain aktivitas siswa mengalami peningkatan, kegiatan mengajar peneliti juga meningkat pada setiap pertemuannya. Pertemuan pertama, perolehan total skor sebanyak 63 dengan skor rata-rata 83 kategori baik, pertemuan kedua sebanyak 67 skor rata-rata 88 kategori baik, sedangkan pada pertemuan terakhir, perolehan total skor meningkat dari 67 menjadi 72 dengan skor rata-rata 94 kategori sangat baik.

5. 2 Saran

Berdasarkan beberapa simpulan tersebut dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran Problem Based Learning dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar matematika agar siswa lebih aktif dalam proses belajar sehingga kemampuan pemahaman konsep matematisnya menjadi lebih baik.

Alisa, 2023

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- b. Bagi sekolah hendaknya memberikan dorongan dan dukungan kepada gurunya untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan metode eksperimen
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Augmented Reality saat terjun dilapangan. Pemberian pujian atau reward bagi siswa/kelompok siswa yang paling aktif dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Problem Based Learning sehingga dapat meningkatkan hasil belajar maupun kemampuan pemahaman konsep matematisnya. Selain itu, kreatifitas dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Alisa, 2023

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)