

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan juga pembahasan hasil penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis menggunakan media geoboard di SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penelitian ini telah membuktikan dalam pembelajaran menggunakan media geoboard dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada materi bangun datar. Hal ini jelas bahwa dalam pembelajaran menggunakan media khususnya geoboard sangat bermanfaat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena meningkatnya hasil belajar melalui media geoboard tersebut, sehingga berdampak pula pada meningkatnya minat belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, meningkatnya pemahaman mengenai bangun datar. Para siswa dapat mengingat mulai dari apa saja bentuk bangun datar, bagaimana rumus mencari luas, keliling, ciri-ciri dan juga berkreasi bangun datar melalui media geoboard. Pembelajaran menggunakan media geoboard yang memberi arti bahwa perbaikan proses pembelajaran berjalan secara bermakna dan hal ini disebabkan oleh media geoboard yang sudah dibuat, dipersiapkan dan juga digunakan oleh peneliti pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media geoboard pada kelompok eksperimen berlangsung sangat efektif dikarenakan kategori presentase dan hasil uji yang dilakukan di pertemuan pembelajaran meningkat. Para siswa di kelas eksperimen pun sangat antusias ketika menggunakan media geoboard sebagai media pembelajaran. Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pretest kemampuan pemecahan masalah matematis dengan rata-rata skor posttest kemampuan pemecahan masalah matematis kelas kontrol. Skor *pretest* lebih kecil dari skor *posttest*. Skor minimal *pretest* adalah 30. Skor minimal *posttest* adalah 65. Skor maksimal *pretest* adalah 54. Skor maksimal *posttest* adalah 95.

Dari hasil yang telah diperoleh bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dengan ketentuan yang terukur bahwa nilai α yaitu 0,05 maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang signifikan antara skor pretest dengan skor posttest. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pretest kemampuan pemecahan masalah matematis dengan rata-rata skor posttest kemampuan pemecahan masalah matematis kelas eksperimen. Hasil pengujian dan analisis tersebut ternyata mendukung hipotesis penelitian yang telah dirumuskan, yaitu bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan media geoboard.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 64.4888 atau 64% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-Gain score minimal 32% dan maksimal 92%. Sementara untuk rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol adalah 44.2372 atau 44% termasuk dalam kategori kurang efektif dengan nilai N-Gain score minimal 9% dan maksimal 76%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga yaitu media geoboard cukup efektif untuk meningkatkan pemecahan masalah matematis siswa SD dalam pembelajaran, sedangkan tidak menggunakan alat peraga yaitu media geoboard kurang efektif dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan juga simpulan, dapat dikemukakan implikasi yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk siswa, khususnya kelas IV SD dengan memberikan perhatian khusus bagaimana guru meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas. Media pembelajaran yang tepat guna akan mendukung proses pembelajaran dalam menghadapi tugas atau persoalan yang telah guru berikan. Keaktifan serta kreatifitas guru patut dimaksimalkan agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik.
2. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini dalam pembelajaran baik untuk diluar kelas maupun diluar kelas untuk merancang strategi pembelajaran yang

lebih baik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Pendekatan serta penerapan yang akan digunakan didalam pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat pada siswa serta kreatif dapat digunakan dalam pemahaman konsep, penerapan strategi pemecahan masalah, serta membantu siswa dalam mata Pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

3. Sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui media geoboard, penting bagi guru dan pendidik untuk memberikan pendampingan dan bimbingan yang tepat melalui pendekatan yang responsif dan penggunaan strategi pembimbing yang efektif, guru dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dalam memecahkan masalah matematis terutama melalui media geoboard.
4. Dapat dilakukan penelitian lanjutan mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui media geoboard di SD. Penelitian lanjutan dapat melibatkan sampel yang lebih besar, mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis serta media geoboard yang digunakan, serta melihat intervensi pembelajaran secara spesifik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan judul skripsi “Peningkatan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Media Geoboard di SD”, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diajukan dengan harapan dapat menjadi acuan bagi praktisi Pendidikan, pengembang kurikulum, guru maupun peneliti dalam mengoptimalkan pembelajaran matematika, meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan potensi siswa melalui pemecahan masalah matematis.

1. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru perlu disusun dengan lengkap dan jelas supaya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sistematis serta pesan pembelajaran dapat sampai kepada siswa. RPP yang dibuat guru juga sebaiknya disusun dengan lengkap seperti RPP Kurikulum 2013 versi lengkap supaya hal-hal yang disampaikan kepada siswa lebih terarah sampai pada evaluasi pembelajaran juga.

2. Evaluasi pembelajaran sebaiknya tidak hanya mengukur kemampuan siswa dengan nilai saja, tetapi secara kualitatif, sesuai dengan apa yang telah siswa kerjakan dan respon siswa yang telah mengisi angket selama mempelajari matematika. Tujuannya adalah bagaimana guru bisa mengevaluasi untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan siswa masing-masing.
3. Pada saat pembelajaran, pelaksanaannya pun dipusatkan pada siswa atau bisa disebut juga dengan *Student Centered Learning*. Guru harus mempertimbangkan kebutuhan setiap siswa sebagai suatu individu atau kelompok sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar sepanjang waktu. Peran guru dalam penerapan pembelajaran ini lebih ke fasilitator daripada menjadi seorang pengajar sehingga siswa menjadi pembelajar aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru membantu membimbing, mengelola, dan mengarahkan pembelajaran siswa.
4. Guru juga harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara berkelompok, berdiskusi dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah matematis. Diharapkan melalui pendekatan ini dapat memperkuat keterampilan pemecahan masalah matematis siswa terutama media yang digunakan yaitu media geoboard.
5. Tidak lupa juga untuk bahan ajar, LKS dan media pembelajaran yang dibuat harus semenarik mungkin, agar menarik perhatian siswa untuk mau membaca dan mempelajari bahan ajar yang diberikan. Pembelajaran yang semakin menarik dan kreatif akan memunculkan minat, bakat dan ketrampilan siswa untuk berkembang semaksimal mungkin.