

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dapat disajikan dari analisis dan pengolahan data dalam penelitian berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Google meet* Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis” yang ditujukan pada siswa kelas IV di sebuah Sekolah Dasar Negeri pada Kec. Jatisari Kabupaten Karawang pada materi pecahan, maka dapat ditarik kesimpulan yang sesuai dengan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *google meet*.
2. Terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan *google meet*.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis diantara siswa yang mendapatkan pembelajaran *Direct Instruction* dengan siswa yang mendapatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *google meet*, dimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *google meet* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan *google meet*.
4. Tidak terdapat efek interaksi model pembelajaran dan kemampuan awal matematis terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis.

1.2 Implikasi

Setelah melakukan proses pengkajian penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Google Meet* Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis yang ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kec.

Jatisari Kabupaten Karawang pada materi pecahan di semester genap tahun pelajaran 2020/2021, maka penulis menarik implikasi dengan merujuk pada kesimpulan yang telah disampaikan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Direct Intruction* (DI) bisa menambah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV sekolah dasar negeri dengan berbantuan oleh *google Meet*. Adapun penjelasan implikasinya ialah:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan *google meet* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang.
2. Model pembelajaran *Direct Intruction* (DI) dengan berbantuan *google meet*, dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang.
3. Siswa yang mendapatkan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *google meet* memperoleh keuntungan lebih dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan *google meet*, khususnya dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis.
4. Faktor utama yang mempengaruhi perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa adalah bukan pada KAM, tetapi pada model pembelajaran yang digunakannya.

5.3 Rekomendasi

Peneliti akan memberikan saran dan masukan kepada peneliti selanjutnya yang bersifat konstruktif, berdasarkan kesimpulan di atas yaitu:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) maupun *Direct Intruction* (DI) memerlukan sebuah model pembelajaran yang sudah ditentukan langkah-langkahnya, sehingga jika guru atau pengajar ingin menerapkan startegi tersebut diharapkan dapat mempersiapkan secara matang agar pelaksanaan pembelajaran bisa terlaksana sesuai apa yang diharapkan serta dapat mempertimbangkan alokasi waktu disetiap langkahnya dengan secara sebaik-baiknya agar tercipta proses pelaksanaan pembelajaran yang efisien dan efektif saat waktu yang sudah ditentukan. (a) Lembar Kerja Siswa (LKS) yang

- dipergunakan harus dapat mengarahkan siswa membangun model dengan pembahasan yang mudah difahami peserta didik pada tingkat kemampuan konsep matematis siswa baik kemampuan rendah, sedang, serta tinggi (b) Dalam kegiatan belajar mengajar intervensi guru harus selaras dengan apa yang dibutuhkan siswa, (c) Model *Problem Based Learning* dan *Direct Intruction* (DI) diharapkan bisa menerapkan tema-tema yang mudah sehingga bisa menambah tingkat eksplorasi yang akan mudah dimengerti oleh peserta didik.
2. Terdapat perbedaan pengaruh yang diberikan oleh kedua metode belajar (*Problem Based Learning* dan *Direct Intruction*) pada siswa yang memiliki kemampuan rata-rata kemungkinan mendapatkan pengaruh dari jumlahnya yang besar, sedangkan untuk siswa yang berkemampuan rendah dan tinggi jumlah siswa sangat sedikit, sehingga homogenitas peserta didik masing-masing kelompok harus mengetahui terlebih dahulu bagi untuk peneliti selanjutnya. Agar penerapan pembelajaran kooperatif lebih efektif dan efisien, maka penggunaan alat media pembelajaran *Google meet* harus dirancang sebaik mungkin agar siswa bisa memahami secara mudah dalam penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan guru.
 3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan aspek lain yang belum tersedia pada penelitian ini seperti pengaruh model *Problem Based Learning* dan *Direct Intruction*. Untuk membiasakan siswa saat pengerjaan soal yang tidak selaras dengan kemampuannya sehingga peserta didik pun bisa melawati soal dengan berbagai macam kesulitan. Sebagai contoh jika peserta didik memiliki kemampuan rendah maka dibiasakan diberi materi soal yang mempunyai kemampuan sedang dan tinggi sehingga dia bisa menyelesaikan soal dengan berbagai kesulitan tidak hanya bisa menyelesaikan soal sesuai kemampuannya saja.
 4. Agar lebih dapat mengontrol suasana kelas agar lebih baik maka bantuan guru pendamping sangat diperlukan dalam metode *Problem Based Learning*. Disini guru diharapkan dapat mengarahkan siswa bagaimana dan seperti apa yang seharusnya dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pengalokasian

waktu pada saat pengarahan pun perlu diperhatikan oleh guru supaya kegiatan pembelajaran dapat seperti yang diharapkan.

5. Beberapa hambatan dalam pengajaran online, diharapkan dapat menemukan inovasi baru untuk memunculkan ketertarikan pembelajaran terutama pada pelajaran matematika. Selain itu, peningkatan perkembangan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran daring juga dapat berasal dari penggunaan faktor pendukung lain secara maksimal (Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A., 2020). Solusi yang bisa dipakai guru guna menyelesaikan pembelajaran ini ialah dengan berusaha semaksimal mungkin memberikan materi secara kreatif, menyenangkan, dan menarik terutama pada mata pelajaran matematika. Ini sesuai dengan (Anugrahana, 2020) menyebutkan dalam permasalahan daring cara mengatasinya yaitu dengan memotivasi guru untuk inovatif dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran bagi siswa. Utami & Cahyono (2020), dalam (Arifin & Herman, 2018) menyebutkan tentang cara mudah mengatasi pembelajaran matematika e-learning (daring) yaitu dengan penerapan pengajaran e-learning yang menyenangkan, menarik, serta efektif. Berikutnya yaitu lebih maksimal menggunakan fasilitas teknologi yang tersedia, sehingga pembelajaran secara online bisa seperti yang telah direncanakan.

Selain itu peneliti memberikan rekomendasi bahwa Model penelitian *Problem Based Learning* (PBL) dan *Direct Intruction* (DI) bisa membuat pertimbangan model pembelajaran yang bisa dijalankan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada bidang matematika, lebih tepatnya materi pecahan. Karena untuk model ini mengakibatkan tidak ada efek interaksi jenis pengajaran sehingga dapat lebih memahami dan kemampuan awal matematis pada tingkat memahami secara matematis siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri pada Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang.