

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa soal-soal kontekstual kelas VIII SMP Negeri 2 Suwawa tergolong Cukup yaitu mencapai 65,43%. Presentase diperoleh dari hasil perhitungan total skor yang diperoleh dari data hasil keseluruhan kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu 916 dibagi dengan total skor maksimum pada kemampuan pemecahan masalah matematika dari keseluruhan soal pada tes yang diberikan yaitu 1400 kemudian dikalikan 100. Hal ini disebabkan karena secara umum siswa hanya mampu memenuhi sebagian indikator kemampuan pemecahan masalah atau belum memenuhi seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah yang diukur dalam penelitian ini. Indikator yang paling banyak tidak dipenuhi oleh siswa adalah indikator IV yaitu kemampuan menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah. Berikut untuk capaian kemampuan masing-masing indikator sebagai berikut:

- a. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di SMP Negeri 2 Suwawa untuk indikator kemampuan memahami masalah melalui identifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan yaitu 35% berada pada kategori sangat tinggi, 40% berada pada kategori tinggi, 15% berada pada kategori cukup dan 10% berada pada kategori rendah.
- b. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di SMP Negeri 2 Suwawa untuk indikator kemampuan merumuskan masalah

matematika atau menyusun model matematika yaitu 35% berada pada kategori sangat tinggi, 45% berada pada kategori tinggi, 15% berada pada kategori cukup dan 10% berada pada kategori rendah.

- c. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di SMP Negeri 2 Suwawa untuk indikator kemampuan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah yaitu 25% berada pada kategori sangat tinggi. 35% berada pada kategori tinggi, 30% berada pada kategori cukup, 10% berada pada kategori rendah.
- d. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa siswa pada materi segiempat di SMP Negeri 2 Suwawa untuk indikator kemampuan menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah yaitu 5% berada pada kategori tinggi. 20% berada pada kategori cukup, 75% berada pada

kategori rendah, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi.

5.2 Saran

5.2.1 Kepada guru:

Karena begitu pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada pembelajaran matematika khususnya pada materi segiempat, maka sangat diperlukan upaya dari guru agar dapat memberikan latihan-latihan soal cerita yang bervariasi terutama soal soal yang menggunakan gambar. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat terlatih dan berkembang. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan atau menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika terutama dalam menyelesaikan soal pada materi segiempat yang berbentuk cerita berwujud masalah yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari.

5.2.2 Kepada Siswa:

Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan daya serap akan mata pelajaran maupun materi yang diajarkan khususnya mata pelajaran matematika. Selain itu siswa hendaknya dapat menerapkan proses belajar yang bermakna dalam menerima materi atau konsep-konsep yang diberikan. Siswa harus belajar aktif mencari latihan-latihan soal untuk mengembangkan konsep yang sudah diberikan guru sehingga dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah.

5.2.3 Kepada peneliti lain:

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal khususnya soal-soal pada materi pelajaran matematika lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggo, Mustamin. 2011. Pelibatan Metakognisi Dalam Pemecahan Masalah Matematika. (Jurnal), Volume 01 Nomor 01, April 2011, ISSN: 2088-2157, 28.
- Arifin, Zainal. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remajarosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita. PT. TransMedia.
- Eviliyanida. 2010. Pemecahan Masalah Matematika (jurnal). Volume I Nomor Juli – Desember 2010, ISSN 2086 – 1397,17.
- Hartanto, A. (2013). *Pembelajaran matematika materi bangun Ruang Balok dengan aplikasi Multimedia Interaktif Di SD Negeri Teguhan Sragen, Jurnal seminar Riset unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2(1) ,ISSN: 2302 – 1136, 85-89.
- Julia, DKK. 2018. *Prosding Seminar Nasional*. Jawa Barat: UPI sumedang
- Khuzaini, Nanang. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X*

Semester II Materi Pokok Trigonometri. Jurnal Agri Sains Volume 5 Nomor 2.

Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, Mokhamad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Polya, G. 1973. *How To Solve It*. New Jersey: Princeton University Press

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Suyanto. 2013. *Menjadi Guru Professional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.

Tarigan, Darmawati dan Sehat Siagian. (2015).” *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. 2(2). 187-200. p-ISSN: 2355-4983, e-ISSN: 2407-7488.

Uno, Hamzah B. 2012. *Profesi Kependidikan*. Jakarta Bumi Askara

Wibawanto, Wanda. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.