

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di era pandemi melalui penggunaan multimedia interaktif pada materi lingkaran di kelas VI SDN 76 Kota Gorontalo secara keseluruhan tergolong pada kategori cukup karena memperoleh persentase sebesar 50,83%. Selanjutnya untuk masing-masing indikator, pada indikator 1 yaitu memahami dan mengeksplorasi masalah mencapai persentase 58,33% dan tergolong pada kategori "Cukup". Pada indikator 2 yaitu menentukan strategi penyelesaian mencapai persentase 49,17% dan tergolong pada kategori "Cukup". Pada indikator 3 yaitu menggunakan strategi untuk memecahkan masalah mencapai persentase 53,33% dan tergolong pada kategori "Cukup", pada indikator 4 yaitu melihat kembali dan melakukan spekulasi terhadap penyelesaian yang didapatkan mencapai persentase 41,67% dan tergolong pada kategori "Cukup".

Hal-hal yang mempengaruhi hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi lingkaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah karena adanya pandemi covid-19 yang membuat minimnya pengetahuan siswa karena harus belajar secara online sehingga membuat kesempatan siswa untuk menanyakan materi yang kurang dipahami semakin berkurang, padahal penggunaan multimedia pada pembelajaran telah dilakukan. Ditambah lagi jika persentase kehadiran siswa saat melakukan proses pembelajaran

online terbilang sedikit sehingga membuat siswa yang tidak hadir harus mempelajari materi yang dilewatkan secara mandiri. Serta kurangnya penguasaan materi serta latihan soal-soal bagi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, dapat diajukan beberapa saran yaitu :

1. Dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan agar lebih memaksimalkan proses pembelajaran secara online, terlebih lagi di era pandemi yang masih merajalela di Indonesia saat ini. Pembelajaran online pada materi lingkaran yang menggunakan multimedia interaktif memang sudah cukup berhasil, tetapi masih harus lebih ditingkatkan lagi.
2. Diharapkan untuk siswa agar lebih aktif dan disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran secara online. Misalnya saja lebih aktif bertanya kepada pendidik mengenai materi yang belum dipahami dan lebih aktif berkomunikasi bersama pendidik apabila terdapat kendala-kendala selama proses pembelajaran online sedang berlangsung.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar bisa menjadikan penelitian ini sebagai salah satu sumber dalam melakukan penelitian tentang kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Rinny dan Indri Herdiman. 2018. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP pada Materi Lingkaran Berbentuk Soal Kontekstual di Tinjau dari Gender. *Jurnal Numeracy*. 5 (1) : 19
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashfar, dkk. 2018. *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Jawa Barat : CV Jejak
- Asmara, Andes Safarandes. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa SMK dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interactive. *PJME*. 6 (2) : 14
- Buchori, Achmad. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 6 (1) : 110
- Istiqlal, Muhammad. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2 (1) : 43 - 48
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maharani, Sri dan Martin Bernard. 2018. Analisis Kesalahan Siswa Kelas IX-G di SMP Negeri 3 Cimahi dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematik pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 1 (5) : 819
- Nissa, Ita Chairun. 2015. *Pemecahan Masalah Matematika : Teori dan Contoh Praktik*. Mataram : Duta Pustaka Ilmu
- Novitasari, Dian. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI*, 2 (2) : 12
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Jakarta : Depdiknas
- Prasetyo, Sigit. 2007. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Semarang : UNNES
- Rahmani, Wirda dan Widyasari. 2018. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Tangram. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4 (1) : 18

- Roebyanto, dkk. 2017. *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Saepudin, dkk. 2009. *Gemar Belajar Matematika : untuk Siswa SD/MI Kelas VI*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of MES*. 2 (1) : 58-59
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif : Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press
- Susanto, Herry Agus. 2015. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*. Yogyakarta : Deepublish
- Syaifuddin, dkk. 2018. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta : Kemendikbud
- Timutius, F dkk. 2018. Analisis Kesalahan Siswa Kelas IX-G di SMP Negeri 3 Cimahi dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematik pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 1 (3) : 305