

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VIIIA dan VIIIB di SMPN 16 Gorontalo, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengelolaan pembelajaran dalam aplikasi google meet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis, perolehan  $t_{hitung} = 2,29$ , dan nilai  $t_{tabel} = 2,016$ , dalam hal ini berarti  $t_{hitung} = 2,29 > t_{tabel} = 2,016$  yang menyebabkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan google meet lebih tinggi dari kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan classroom.
2. Pada tes akhir yang diberikan kelas eksperimen memperoleh skor terendah sebesar 18 dan skor tertinggi sebesar 23 dengan skor rata-rata 21,26, sementara kelas kontrol memperoleh skor terendah sebesar 16 dan skor tertinggi sebesar 22 dengan skor rata-rata 19,86. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan google meet lebih tinggi dari kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan classroom.
3. Pada indikator yang keempat kemampuan pemecahan masalah siswa lebih menonjol dibandingkan dengan indikator-indikator lainnya. Karena siswa diberi kesempatan untuk mencoba menyelesaikan permasalahan yang diberikan menggunakan rumus-rumus dan apa yang sudah diketahui dalam soal.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, serta dari kesimpulan yang diperoleh, dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Diharapkan guru menggunakan google meet karena sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

2. Selain hasil belajar yang maksimal, ketercapaian kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah hal yang perlu diperhatikan.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta : Garudhawaca
- Hambal, Dwi Asharialdy. 2008. *Aplikasi Penyebaran Tugas Kerja Berbasis Jejaring Sosial Facebook*. Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta.
- Husna, Ikhsan, M, & Fatimah S. 2013. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS)*. Jurnal Pendidikan Matematika. Universitas Unsiyah Banda Aceh. Vol.1, No.2. ISSN : 2302 5158 (Diakses pada tanggal 22 november 2016)
- Imaduddin, Muhamad. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom*. Yogyakarta : Garudhawacara
- Juniarti & Rasna. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol.9, No.2 Hal.134
- Majid, Abdul. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offest
- Offirston, Topic. 2014. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Jogjakarta : Deppusblih
- Pane. 2020. *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung : Kreatif Industry Nusantara
- Paksi, Hendrik Pandu & Lita Ariyanti. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka
- Republik Indonesia, *undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidin Nasional*.
- Rifa'i, Arwan. 2021. *Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti*. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Rosmawati Dkk. 2012. *Kemampuan Pemecahan Masalah dan Lembar Kegiatan Siswa Berbasisi Problem Solving*. Jurnal Pendidikan Matematika. 1(1).80-84
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponogoro : Uwais Inspiriasi Indonesia

- Simanuhuruk, Lidia. 2019. *E-learning : Implementasi, strategi dn Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : PT Tarsito Bandung.
- Sumarno, U. 2012. *Bahan Ajar Matematika Proses Berpikir Matematik*. Progam S2 Matematika STKIP Siliwangi 2012. Siliwangi
- Sumartiny, T. S. 2016. *Peningkatan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. STIKIP Garut. Vol8, No.3. ISSN : 2086 4280. (Diakses di jurnal mtk.stikip-garut.ac.id pada tanggal 25 november 2016)
- Sundayana. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructional Technology an Media For Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition
- Syahrudin. 2016. *Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Hubungannya dengan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Binamu Kabupaten Jeneponto*. Makassar : Universitas Negeri Makassar
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Widarman & Rahayu. 2017. *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan pada PT PP London Sumatera Indonesia TBK Gunung Malayu Estate Kabupaten Asahan*. Teknologi Informasi. Vol.5, No.1 Hal : 167-168
- Yunani asfi dkk. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahanan Masalah Matematis Siswa SMP*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 3(1), 445-452
- Warid, Yarmayani, dkk.(2016). *Analisis Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Teorema Phythagoras*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1, No.2, Edisi Februari 2016