

## **BAB V KESIMPULAN**

### **5. 1. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian mengenai penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan classpoint terhadap kemampuan penalaran matematis siswa, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* yang diintegrasikan dengan fitur-fitur interaktif classpoint untuk memaksimalkan partisipasi siswa antara lain: fase orientasi masalah, fase pengorganisasian belajar, fase penyelidikan secara individu dan kelompok, fase menyajikan hasil karya, fase analisis dan evaluasi
2. Pada penerapan model pembelajaran *Problem-based Learning (PBL)* berbantuan classpoint dari hasil analisis data kuesioner yang dibagikan menunjukkan persentase rata-rata di atas 74%, dengan peringkat tertinggi pada aspek interaktivitas (77,50%) diikuti oleh efektivitas (75,25%), pemecahan masalah (74,75%), dan pemahaman konseptual (74%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem-based Learning (PBL)* berbantuan classpoint bukan hanya aspek interaktivitas dan efektivitas saja, melainkan ada aspek pemecahan masalah dan pemahaman konseptual dengan nilai presentase sebesar 74%.
3. Kemampuan penalaran matematis siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan model *PBL* berbantuan Classpoint. Pada tahap awal, rata-rata skor pre-test sebesar 11,13 menunjukkan bahwa kemampuan penalaran matematis siswa masih berada dalam kategori rendah. Namun setelah intervensi pembelajaran, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 21,13 yang mengindikasikan terjadinya peningkatan sebesar 10 poin.

4. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Problem-based Learning (PBL)* berbantuan classpoint terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji paired sampel t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan perbedaan nilai rata-rata pre-test dan posttest pada kelas eksperimen lebih signifikan dengan kenaikan sebesar 10 poin. Serta hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  antara peningkatan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji *N-gain score* pada kelas eksperimen mencapai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,52 yang tergolong dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,147 yang termasuk dalam kategori rendah. dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 5. 2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Saran Praktis

- a. Bagi Guru Matematika: Disarankan untuk mengadopsi model PBL berbantuan classpoint sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif. Classpoint, dalam versi basic-nya yang gratis, telah terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendorong penalaran siswa tanpa memerlukan biaya tambahan. Disarankan juga untuk mencoba memakai Classpoint versi premium (Pro).
- b. Bagi Sekolah: Disarankan untuk memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru-guru mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan tools seperti ClassPoint yang terintegrasi dengan model-model pembelajaran berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) seperti *Problem-Based Learning (PBL)*.

## 2. Saran untuk Penelitian Lanjutan

- a. Ruang Lingkup: Penelitian serupa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan kemampuan penalaran, seperti Fisika atau Ekonomi, untuk melihat keefektifan model ini dalam konteks yang berbeda.
- b. Variabel dan Faktor: Penelitian mendatang dapat mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap variabel afektif lainnya, seperti motivasi belajar atau kepercayaan diri siswa dalam matematika. Selain itu, dapat juga diteliti bagaimana efektivitasnya jika menggunakan fitur premium Classpoint.

