

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Pemaparan dari hasil analisis-analisis data penelitian perbandingan kemampuan pemecahan masalah pada model *Problem Based Learning* dengan strategi *Index Card Match* dan *Think Pair Share* dalam materi fungsi di MA Al-Hikmah Pati yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat memberikan simpulan di antaranya sebagai berikut yaitu pada uji t-test *sample paired* menunjukkan hasil bahwa terdapat perkembangan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara sebelum dan sesudah model *Problem Based Learning* dengan *Index Card Match*. Hasilnya yaitu  $t_{paired} = 14.338 > t_{tabel} = 2.056$ . Artinya penerapan model *Problem Based Learning* dengan *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas eksperimen 1.

Pada uji t-test *sample paired* menunjukkan hasil bahwa terdapat perkembangan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara sebelum dan sesudah *Problem Based Learning* dengan *Think Pair Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Adapun hasilnya yaitu  $t_{paired} = 15.822 > t_{tabel} = 2.074$ . Artinya penerapan model *Problem Based Learning* dengan *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas eksperimen 2. Kemudian berdasarkan nilai signifikansi dan uji t-test independent pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan yaitu  $t_{ind} = 0,515 < t_{tabel} = 2.011$  dan signifikansinya sebesar 0,609. Artinya, dua paduan model yang diterapkan sama-sama mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

### B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung yang telah dialami peneliti dalam melakukan pengkajian penelitian ini, dimana terdapat beberapa keterbatasan didalamnya yang dapat diperhatikan oleh peneliti-peneliti yang akan datang agar lebih dapat menyempurnakan riset penelitiannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Minimnya jumlah populasi yang menjadikan pengambilan sampel secara terbatas.
2. Objek penelitian hanya dapat difokuskan pada media ajar secara manual.
3. Data penelitian ini hanya berupa instrumen tes terdiri *pretest* dan *posttest*, sehingga peneliti tidak mengetahui kondisi peserta didik secara berkala dalam hal penerimaan model pembelajaran yang diterapkan.

### C. Saran-saran

Berdasarkan hasil riset atau penelitian yang telah diperoleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai evaluasi dan bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran di antaranya ialah sebagai berikut:

1. Bagi guru  
Diharapkan dapat mengembangkan keahliannya dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif khususnya untuk mata ajar matematika. Misalnya guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan strategi *Index Card Match* atau model *Problem Based Learning* dengan *Think Pair Share*, dimana keduanya sama-sama mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Bagi peserta didik  
Diharapkan mampu menyerap setiap pembelajaran serta motivasi-motivasi yang diberikan oleh para guru dengan baik. Sehingga, peserta didik dapat meningkatkan semangat dan kemampuan pemecahan masalahnya dalam mata ajar matematika. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat lebih aktif dan berani mencoba untuk belajar matematika.
3. Bagi peneliti  
Diharapkan lebih cermat dalam menyusun strategi untuk pengambilan data analisis. Selain itu, peneliti juga dapat mengkombinasikan salah satu dari kedua model yang telah diteliti dengan strategi-strategi pembelajaran yang lain dan tetap memperhatikan alokasi waktu yang cukup dalam penerapannya.
4. Bagi peneliti Selanjutnya  
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memilih populasi yang lebih banyak sehingga cakupan sampel tidak terbatas agar lebih dapat menggambarkan keadaan penelitian, dan dapat menambahkan variabel untuk mengetahui kondisi peserta

didik secara berkala melalui angket atau kuesioner. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan mampu memilih obyek penelitian yang tidak hanya fokus pada pembelajaran manual tetapi dapat dipadukan dengan aplikasi belajar yang mudah, menyenangkan, dan membantu pengolahan data seperti Kahoot, Google Form, Quizizz, dan sebagainya.

