

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas VB dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* pada mata pelajaran Matematika didapatkan rata-rata nilai skor 71.83 Sedangkan pada kelas VA menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa bantuan media *Question Card* didapatkan rata-rata nilai skor 55 dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $t_{hitung} = 3,489$ dan nilai $t_{tabel} = 2,228$, pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka hipotesis H_1 diterima. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematis siswa kelas V SDN008/XI Kota Sungai Penuh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memperoleh suatu cara belajar Matematika yang lebih menyenangkan dan memberikan

pengalaman secara langsung. Agar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

2. Bagi guru, agar dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* beantuan *Question Card* dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar, karena penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* beantuan *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, R. R. A., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 209. Diperoleh dari <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2343>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. "*Prosedur Penelitian*". Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Amir Taufiq, M. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta: Kencana
- Ahmadi, Iif Khoiru, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Afni, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Erwin, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Ar-Ruzz Media.
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137. Diperoleh dari <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4507>
- Firdaus. Aulia, Muhammad Asikin. Dkk. 2021. Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Agama*. Volume 13 Nomor 2. 187-200.
- Harman, M., Sripatmi, S., Triutami, T. W., & Hikmah, N. (2024). Kemampuan

- pemecahan masalah matematika ditinjau dari komunikasi matematis siswa kelas IX SMPN 1 Batulayar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(2), 116-126.
- Hamzah, B.U. 2017. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta:PT Bumi Askara.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istarani. 2011. 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Khairunnasik. (2015). Efektivitas media kartu dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), hlm. 70-80
- Lestari & Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175.
- Meila Sari, Selvi, Damris. Dkk. 2020. Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. Volume 3 nomor
- Muliyardi. 2002. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Padang: FMIPA UNP.
- Milati, N. (2011). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Teknik Question Student Have untuk Meningkatkan Perhatian Siswa dalam Pembelajaran Matematika PTK. Skripsi pada Program Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*. Jakarta.
- Murni, S., & Zuhri, M. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Question Card. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 19779–19788.
- Nauli Situngkir, S., Lubis, W., Masri Perangin-angin, L., & Pgsd, P. (2023). Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21415–21426.

- Ngalmun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurrita, T., & Ikrom, M. (2022). Metode Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Studies Review*, 2(2), 49–62.
- Permata.2020. “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan MasalahPada Anak Usia 4-5 Tahun.Dalam *Jurnal Penelitian Inovasi PemBelajaran*Vol.2.2020.
- Ratnawati, D., Handayani, I., dan Hadi, W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Question Card terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 45-5
- Rosydiana, A. (2017). Analis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Pemecehan Masalah Polya *Mathematies Education Journal*,1(1), 54. Diperoleh dari <https://doi.org/10.22219/mej.vilil4550>
- Sari, Armynda dan Supardi. (2013). Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament Question Cards Tehadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.7(2).
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2024), *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono (2024). *Pengertian Sampel*. Bandung . Alfabeta, hal 131. Metode PenelitianKuantitatif
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid I*. Google Buku.119
- Syaodih dkk.2018 “Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak UsiaDini Dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak” Dalam *Jurnal Pendidikan anak Usia Dini* Vol.12.1.2018.
- Tjiptono, Foenell, D. (2017). *Indikator Penilaian Kepuasan Pelanggan*. 16–50.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Waskito,D.(2014). Model Pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 59–65.

Warsono, Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

