

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang sudah diuraikan dalam bab sebelumnya, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara yang mendapatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dan *Problem Based Learning* tanpa bantuan *Kahoot*.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kepercayaan diri siswa antara yang mendapatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dan *Problem Based Learning* tanpa bantuan *Kahoot*.
3. Terdapat hubungan antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan peningkatan kepercayaan diri siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media teknologi interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ranah kognitif dan afektif siswa secara signifikan.

2. Implikasi Praktis bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru matematika dapat memanfaatkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang. Penggunaan *Kahoot* dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa, mendorong keberanian dalam mengemukakan

pendapat, serta melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika secara sistematis.

3. Implikasi bagi Sekolah

Sekolah perlu memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

4. Implikasi bagi Pengembangan Kurikulum

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum, khususnya dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan pengembangan kepercayaan diri siswa. Integrasi teknologi pembelajaran seperti *Kahoot* dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran matematika sebab telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran matematika yang menekankan keterlibatan aktif siswa serta pemanfaatan teknologi pembelajaran.
2. Penerapan *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan *Kahoot* perlu didukung oleh kesiapan sarana, prasarana, dan perencanaan pembelajaran yang matang agar pelaksanaannya dapat berjalan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variabel penelitian lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan

komunikasi matematis, atau hasil belajar. Selain itu, penelitian dapat dilaksanakan pada jenjang pendidikan, materi, dan karakteristik siswa yang berbeda, serta menerapkan penelitian jangka panjang untuk mengamati perkembangan ranah afektif secara lebih mendalam.