

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan cara *pretest* dan *posttest* untuk pengumpulan data di SMKN 1 Semen Kabupaten Kediri dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen 1 didapatkan hasil kemampuan *problem solving* siswa pada indikator 1 sebesar 354 yang berkategori sangat tinggi, pada indikator 2 diperoleh skor sebesar 252 yang berkategori sedang, pada indikator 3 diperoleh skor sebesar 236 yang berkategori rendah, dan pada indikator 4 diperoleh skor sebesar 52 yang berkategori sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi Photomath tidak dapat menerapkan indikator kemampuan pemecahan masalah secara maksimal. Namun berdasarkan perhitungan *n-gain score* terjadi peningkatan antara nilai *pretest* ke *posttest* siswa dengan kriteria sedang.
2. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen 2 didapatkan hasil kemampuan *problem solving* siswa pada indikator 1 sebesar 314 yang berkategori sangat tinggi, pada indikator 2 diperoleh skor sebesar 175 yang berkategori rendah, pada indikator 3 diperoleh skor sebesar 289 yang berkategori sedang, dan pada indikator 4 diperoleh skor sebesar 33 yang berkategori sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi *Qanda* tidak dapat menerapkan indikator kemampuan pemecahan masalah secara maksimal. Kemudian perhitungan

n-gain score juga menunjukkan bahwa peningkatan antara nilai pretest ke posttest siswa memiliki kriteria rendah.

3. Berdasarkan uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata n-gain score kelas eksperimen 1 adalah 0,33 dengan kriteria sedang dan nilai rata-rata n-gain score kelas eksperimen 2 adalah 0,27 dengan kriteria rendah. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan *problem solving* siswa pada kedua kelas eksperimen meskipun tidak signifikan, yang mana kelas yang menggunakan aplikasi *Photomath* terjadi peningkatan nilai lebih banyak dibanding kelas yang menggunakan aplikasi *Qanda*. Serta pada hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji analisis independent sample t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  [ $0,282 > 0,05$ ]. Sehingga menurut dasar pengambilan keputusan, dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan *problem solving* siswa antara menggunakan aplikasi *Photomath* dan *Qanda* pada materi limit fungsi aljabar. Oleh karena itu, apapun aplikasi penjawab soal matematika memiliki manfaat dan kemampuan yang sama untuk memecahkan masalah matematika, perbedaannya hanya dalam segi fitur dan penggunaan aplikasi.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka peneliti menyarankan kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi yang dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi yang membacanya. Serta dapat memberikan kontribusi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sama pada materi lain sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini. Peneliti lain dapat memvalidasi temuan penelitian ini dan mengeksplorasi lebih jauh dampak penggunaan teknologi pada pembelajaran matematika.