

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis aplikasi *Photomath* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTsN 3 Nganjuk, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran Model *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Photomath* memperoleh persentase sebesar 75% dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP dapat terlaksana dengan baik, meskipun beberapa indikator keterlaksanaan belum mencapai skor maksimal atau kategori sangat terlaksana.
2. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Photomath* dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Photomath* mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Berdasarkan hasil analisis N-Gain, pembelajaran model *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Photomath* efektif dalam meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai rata-rata pretest. Namun, peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang diperoleh masih berada pada kategori rendah, sehingga tingkat efektivitas pembelajaran masih tergolong rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *Photomath* sebagai media pendukung pembelajaran matematika dengan tetap memberikan bimbingan dan pengawasan kepada siswa agar penggunaan aplikasi tidak hanya berfokus pada memperoleh jawaban, tetapi juga pada pemahaman konsep dan proses penyelesaian masalah.
2. Siswa diharapkan dapat menggunakan aplikasi *Photomath* secara bijak sebagai sarana belajar untuk membantu memahami materi matematika serta tetap melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan waktu yang lebih panjang, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengombinasikan aplikasi *Photomath* dengan model pembelajaran yang lebih inovatif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Photomath* dalam pembelajaran matematika.