

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran Berbasis Masalah memberikan pengaruh yang signifikan dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas X MAN 2 Muaro Jambi". Hasil penelitian juga menunjukkan keterlaksanaan penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker melalui data hasil pretest dan posttest dikelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata keterlaksanaan sebesar 42.6086 dan 82.3043, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata keterlaksanaan melalui data hasil pretest dan posttest sebesar 34,7916 dan 74,9130. Dengan signifikansi senilai 0,000 lebih kecil dibanding 0,05 pada pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t dua arah, terdapat hasil yang signifikan. Setelah itu, dilakukan pengujian lanjutan menggunakan uji *omega squared* didasarkan pada koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan video animasi dari Animaker memiliki pengaruh sebesar 57,19% terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

5.2 Implementasi

Secara teoritis pada penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan video animasi berbantuan Animaker terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil

yang didapatkan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merancang penelitian selanjutnya yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. Guru juga perlu memperhatikan kondisi dan situasi kelas saat melaksanakan proses pembelajaran secara langsung, seperti keaktifan dan kedisiplinan siswa dalam kelas. Dan perlunya integrasi teknologi dan model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah atas.

5.3 Saran

Untuk penelitian selanjutnya dapat mencakup penelitian lebih lanjut tentang berbagai aspek penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika, eksplorasi model pembelajaran alternatif, dan penelitian pada tingkat pendidikan yang berbeda untuk menggeneralisasi temuan ini.

1. Guru bisa mengadopsi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan video animasi dari Animaker sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, mengingat pentingnya kemampuan tersebut sebagai salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika.
2. Sebelum memulai pembelajaran, disarankan bagi guru untuk rutin melakukan kegiatan apersepsi agar dapat meningkatkan pemahaman prasyarat siswa terhadap materi, karena pemahaman prasyarat tersebut menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dengan aktif. dalam mengingat dan menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.
3. Diinginkan agar siswa senantiasa berkontribusi aktif dalam proses

pembelajaran untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan yang dimilikinya, termasuk kemampuan komunikasi matematis.

4. Untuk peneliti berikutnya, disarankan untuk memperluas penelitian ini ke materi-materi lain dan memperluas lingkup penelitian agar hasilnya dapat dimanfaatkan secara lebih luas.