

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Penerapan model PBL berbantuan alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam penelitian ini siswa telah mampu melalui beberapa tahapan-tahapan pada penerapan model PBL berbantuan alat peraga yang pertama mengembangkan masalah, mengaktifkan pengetahuan yang ada pada proses pembelajaran, mengidentifikasi masalah, riset, menganalisa, membandingkan dan menilai/evalusai. Hal tersebut didukung dari hasil observasi aktivitas Siswa menggunakan model PBL berbantuan alat peraga pada siklus I 67.37% meningkat pada siklus II dengan persentase 90.38% dan hasil observasi guru pada siklus I 86.90% meningkat pada siklus II dengan persentase 86.42%, dengan begitu penerapan model PBL berbantuan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
2. Hasil belajar matematika kelas IV melalui penerapan model PBL berbantuan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian bahwa persentase ketuntasan klasikal pada pra siklus hanya diperoleh 28.57% dengan rata-rata 61.57. Setelah diterapkan model PBL berbantuan alat peraga pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar diperoleh ketuntasan klasikal 82.14% dengan rata-rata 78.57. Selanjutnya pada siklus II diperoleh hasil belajar ketuntasan klasikal 95.85% dengan nilai rata-rata 87.57%. Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I yaitu 27.61%, siklus I ke siklus II yaitu 11.45% dan dari pra siklus ke

siklus II presentasinya yaitu 42.22%

5.2 Saran

1. Bagi pihak sekolah memberikan himbauan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran aktif yang bervariasi dalam pembelajaran.
2. Kepada guru mata pelajaran agar menjadikan model pembelajaran PBL salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Kepada peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan alat peraga atau model pembelajaran aktif lainnya.

