

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul model *problem solving* berbasis STEM dengan media *chase in the maze* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperoleh beberapa kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *problem solving* dengan menggunakan teori John Dewey, berupa  
1) merumuskan masalah yaitu peserta didik harus dapat mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas  
2) menelaah masalah yaitu peserta didik menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut  
3) merumuskan hipotesis yaitu peserta didik melakukan kegiatan merumuskan hipotesis terkait dengan penyelesaian masalah  
4) mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis yaitu peserta didik kembali menelaah masalah dengan permasalahan yang ada lalu mengumpulkan data

sebagai bahan pembuktian masalah 5) pembuktian hipotesis yaitu peserta didik dapat membuktikan hipotesis permasalahan yang dilakukan agar dapat menjawab masalah yang telah dirumuskan sebelumnya 6) menentukan pilihan penyelesaian yaitu peserta didik dapat menentukan pilihan dari pembuktian hipotesis yang didapat. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan perencanaan, kemudian pelaksanaan berupa 1) pendidik membahas materi bangun ruang sisi datar dalam kehidupan sehari-hari, 2) peserta didik diberi lembar tes untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, 3) setelah peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan tersebut jawaban akan ditulis dalam media *chase in the maze*, dan diakhiri dengan analisis data peserta didik. Berdasarkan pada penerapan model *problem solving* berbasis STEM dengan media *chase in the maze* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas VII B SMP Negeri 55 Surabaya setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan model

pembelajaran *problem solving* berbasis STEM dengan media *chase in the maze* mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebelum dilakukan tindakan nilai *pretest* adalah 52,58 dan setelah diberikan tindakan pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 56,3. Sedangkan dari siklus I ke siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80. Dengan demikian proses pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbasis STEM dengan media *chase in the maze* yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII B SMP Negeri 55 Surabaya.

Kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas VII B SMP Negeri 55 Surabaya setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbasis STEM dengan media *chase in the maze* mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I pada indikator memahami masalah memperoleh 65,32%, membuat rencana pemecahan masalah

memperoleh 74,19%, melaksanakan rencana pemecahan masalah memperoleh 77,41 dan memeriksa kembali 83,87%. Sedangkan dari siklus II pada indikator memahami masalah memperoleh 98,38%, membuat rencana pemecahan masalah memperoleh 85,08%, melaksanakan rencana pemecahan masalah memperoleh 91,53% dan memeriksa kembali memperoleh 94,35. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini penulis memberi beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi pendidik
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai model *problem solving* untuk variasi dan kreativitas dalam melakukan proses pembelajaran matematika.

- b. Pendidik mendapat pandangan dan pengetahuan terkait soal-soal yang berbasis STEM.
- c. Pendidik dapat meningkatkan penerapan soal-soal yang berbasis STEM pada pembelajaran matematika.

## 2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

## 3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbasis STEM sehingga nantinya dijadikan sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam proses pembelajaran.

