**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

## **Kesimpulan**

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan, terlihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol (VII-2) dan kelas eksperimen (VII-1) dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari tingkat signifikansi alpha yang umum digunakan (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Kahoot lebih baik daripada rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pembelajaran konvensional.Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsS Kesuma LKMD.
2. Setelah diberikan perlakuan dengan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Kahoot, diperoleh peningkatan motivasi belajar dari sebelum perlakuan sebesar 59,98% menjadi 72,03% setelah perlakuan. Berdasarkan hasil analisis peningkatan motivasi belajar siswa, masing-masing indikator mengalami peningkatan. Rata-rata peningkatannya sebesar 12,05%. Peningkatan pada indikator motivasi belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PBL berbantuan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsS Kesuma LKMD.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

* + 1. Saran Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dengan menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoo*t terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pendekatan pembelajaran matematika untuk memperbaiki proses kegiatan belajar di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.

1. Saran Praktis
2. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran matematika. Penerapan model PBL berbantuan aplikasi Kahoot ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Kahoot. Dukungan ini dapat berupa penyediaan fasilitas dan sumber belajar yang diperlukan, seperti akses internet, perangkat teknologi, dan pelatihan bagi guru terkait penggunaan aplikasi Kahoot.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Kahoot. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada materi pelajaran matematika lainnya atau pada tingkat pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model ini.