

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas metode *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII tahun pelajaran 2017/2018 diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan metode *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* sebesar 80,91 mencapai KKM sebesar 75 dan lebih dari 75% siswa memiliki nilai lebih dari KKM.
2. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan metode *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* sebesar 80,91 lebih baik dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran konvensional yakni sebesar 75,13.
3. Terdapat pengaruh positif dari aktivitas siswa yang diajar menggunakan metode *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* sebesar 75% terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi segiempat dan segitiga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru matematika kelas VII SMP Negeri 2 Bumiayu dalam menyampaikan materi segiempat dan segitiga dapat menggunakan metode pembelajaran *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* agar siswa dapat memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan dalam pemecahan masalah.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard*, guru harus menyiapkan sejumlah soal pemecahan masalah untuk dikerjakan oleh siswa sehingga siswa menjadi terbiasa dalam memecahkan masalah.
3. Guru harus memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran *drill* dengan pemberian *scaffolding* berbantuan media *flashcard* sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.