

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan model pembelajaran MMP berbantuan media 3D dapat mencapai KKM.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran MMP berbantuan media 3D lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD Negeri se-Desa Wanatirta Tahun Pelajaran 2018/2019.

#### **B. Saran**

1. Untuk Siswa SD Negeri se-Desa Wanatirta

Siswa SD Negeri se-Desa Wanatirta sebaiknya mampu meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan. Terutama kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini sangat penting karena kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Untuk Guru SD Negeri se-Desa Wanatirta

Guru SD Negeri se-Desa Wanatirta sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Terutama berkaitan dengan penggunaan model dan media pembelajaran. Penggunaan kedua komponen

tersebut sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar yang nantinya diperoleh, sehingga guru harus mampu menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satunya model pembelajaran MMP berbantuan media 3D yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya bertujuan untuk membandingkan antara model pembelajaran MMP berbantuan media 3D dan model pembelajaran konvensional dilihat dari kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya sebaiknya mampu memperdalam kajian penelitian ini atau mengkaji model dan media pembelajaran lain sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada saat ini.