

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan antara kelas yang menerapkan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas yang menggunakan media PowerPoint interaktif lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat pada ketiga indikator kemampuan komunikasi matematis, dengan indikator kemampuan menggambar (*drawing*) mengalami peningkatan yang lebih tinggi setelah penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif.

Selain itu, proses pembelajaran di kelas juga menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, membantu siswa memahami materi secara mudah, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengomunikasikan ide-ide matematisnya. Hal ini sesuai dengan arahan dari menteri pendidikan dasar dan menengah tentang pendekatan pembelajaran *deep learning* yaitu pendekatan belajar yang memfokuskan siswa untuk tidak hanya hafal rumus tapi dapat memahami konsep dan penguasaan kompetensi secara mendalam. Pendekatan tersebut memiliki 3 elemen utama yaitu *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), *joyful* (menyenangkan). Oleh karena itu, media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.

5.2 Saran

Dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih efektif, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya.

1. Sekolah disarankan untuk terus mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Dukungan tersebut dapat membantu guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif, termasuk PowerPoint, secara lebih optimal selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran digital, khususnya pada materi matematika yang memerlukan visualisasi, seperti fungsi kuadrat.
2. Guru disarankan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang memerlukan representasi visual seperti fungsi kuadrat. Penggunaan media interaktif sebaiknya disertai latihan yang membimbing siswa membaca titik koordinat, menggambar grafik berdasarkan hasil perhitungan, serta menjelaskan makna hasil perhitungan sesuai dengan konteks soal. Dengan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan terstruktur, siswa diharapkan lebih mudah menghubungkan bentuk aljabar dengan representasi grafik serta mengomunikasikan ide matematisnya secara lebih tepat.
3. Siswa disarankan membiasakan diri membaca skala grafik dan menentukan titik koordinat secara teliti sebelum melakukan perhitungan matematis. Selain itu, siswa perlu membangun kebiasaan menuliskan informasi yang diketahui, model matematika, langkah penyelesaian, dan kesimpulan secara sistematis agar proses berpikir matematis dapat tersampaikan dengan lebih jelas.
4. Peneliti selanjutnya dapat menerapkan media PowerPoint interaktif pada materi matematika lainnya yang memiliki karakteristik visual dan aplikasi nyata yang kuat, seperti program linear atau trigonometri. Selain itu peneliti

selanjutnya dapat lebih inovatif mengombinasikan media interaktif dengan memilih model untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan matematis lainnya, seperti literasi matematis, pemecahan masalah, atau representasi matematis