

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian di BAB IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil perhitungan uji F, dihasilkan bahwa $F_{hitung} = 102,477$ dan $F_{tabel} = 4,006873$ dengan taraf signifikan sebesar 5% Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran kontekstual dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Dari hasil perhitungan uji F, dihasilkan bahwa $F_{hitung} = 7,557737$ dan $F_{tabel} = 4,006873$ dengan taraf signifikan sebesar 5% Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran kontekstual dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional
3. Keaktifan siswa dalam pembelajaran kontekstual dan konvensional memenuhi batas toleransi.
4. Rata – rata persentase keseluruhan komponen respon siswa terhadap pembelajaran kontekstual dan konvensional lebih besar atau sama dengan 80%, maka disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kontekstual dan konvensional adalah positif.
5. Proses penyelesaian jawaban siswa dengan menggunakan pembelajaran kontekstual memiliki kriteria baik. Hal ini ditunjukkan dengan jawaban siswa dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa lebih baik pada kelas pembelajaran kontekstual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disajikan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Guru Matematika

- ❖ Pembelajaran kontekstual pada pembelajaran matematika yang menekankan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa sangat baik sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif khususnya dalam mengajarkan materi Geometri Bidang Datar.
- ❖ Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai bandingan bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan pembelajaran kontekstual pada pokok bahasan Geometri Bidang Datar.
- ❖ Diharapkan guru matematika dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya dalam bahasa dan cara mereka sendiri, berani berargumentasi sehingga siswa akan lebih percaya diri serta berpikir kreatif dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.
- ❖ Diharapkan guru perlu menambah wawasan tentang teori-teori pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif agar dapat melaksanakannya dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran biasa secara sadar dapat ditinggalkan sebagai upaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kepada Lembaga Terkait

- ❖ Perlu adanya sosialisasi dalam memperkenalkan pembelajaran kontekstual kepada guru dan siswa sehingga kemampuan yang dimiliki siswa khususnya kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa dapat meningkat.
- ❖ Diharapkan pembelajaran kontekstual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan siswa khususnya kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa pada pokok bahasan Geometri Bidang Datar sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran lain.

3. Kepada Peneliti Lanjutan

- ❖ Dapat dilakukan peneliti lanjutan dengan pembelajaran kontekstual dalam melihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa untuk memperoleh hasil penelitian yang inovatif.
- ❖ Sebelum dilakukan penelitian, peneliti perlu bersosialisasi dalam memperkenalkan tentang pembelajaran kontekstual kepada guru dan siswa sehingga penelitian dapat dilakukan dengan baik.
- ❖ Rancanglah perangkat pembelajaran dengan efektif, sesuaikan indikator kemampuan dan alokasi waktu yang harus dicapai.