

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan pada bab IV dan temuan selama pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash*, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah :

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan di kelas kontrol. Rata-rata N-gain pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,539 sementara rata-rata n-gain pada kelas kontrol adalah sebesar 0,258. Dalam penelitian ini indikator kemampuan berpikir kreatif terendah adalah kebaruan (novelty) dengan N-gain 0,443, dan yang tertinggi adalah fleksibilitas (flexibility) dengan N-gain 0,645.
2. Peningkatan skala disposisi matematis belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* lebih tinggi dibandingkan dengan disposisi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Hal ini sesuai dengan n-gain di kelas kontrol adalah 0,240 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 0,380.

3. Tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
4. Tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan disposisi matematis siswa.

5.2 Saran

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* ini, masih merupakan langkah awal dari upaya meningkatkan kompetensi dari guru, maupun kompetensi siswa. Namun telah terasa dampaknya pada kemampuan dan disposisi siswa. Oleh karena itu, berkaitan dengan temuan dan kesimpulan dari studi ini dipandang perlu agar rekomendasi-rekomendasi berikutnya dilaksanakan oleh guru matematika SMP, lembaga dan peneliti lain yang berminat. Namun selain itu juga terdapat kelemahan-kelemahan selama pengadaan penelitian yaitu dengan keterbatasan siswa menggunakan media karena sarana pembelajaran kurang memadai. Apabila setiap siswa dapat menggunakan sendiri media tersebut di sekolah dan di rumah maka mereka akan dapat menikmati proses belajar yang sedang dihadapinya, karena beberapa latihan dibuat dalam bentuk animasi seperti permainan.

1. Kepada Guru

- a. Pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* merupakan salah satu alternatif bagi guru matematika dan akan lebih baik apabila guru memberlakukannya di dalam kelas karena beberapa materi matematika dapat dan kontekstual sehingga lebih mudah dipahami.
- b. Dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* memerlukan perencanaan yang matang dan tepat, alokasi waktu yang pas dan juga sarana yang memadai.
- c. Dalam setiap pembelajaran guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan matematika dan untuk menggali kemampuannya sendiri, sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan percaya diri.

2. Kepada lembaga terkait

Pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash*, masih sangat asing bagi guru dan siswa terutama pada guru dan siswa di daerah, oleh karena itu perlu disosialisasikan oleh sekolah dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, khususnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa yang tentunya akan berimplikasi pada meningkatnya prestasi siswa dalam penguasaan materi matematika.

3. Kepada peneliti yang lanjutan

Untuk peneliti lanjutan, demi mengurangi peluang penolakan hipotesis penelitian yang berdasarkan kajian teoritis para ahli dan penelitian terdahulu, hendaknya penelitian ini kelak dilengkapi dengan beberapa hal berikut :

- a. Dalam penelitian ini pembelajaranyang dibandingkan adalah model pembelajaran kontekstual berbantuan *flash* dan pembelajaran langsung. Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar membandingkan pendekatan pembelajaran yang lebih setara.
- b. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah disposisi matematis dan kemampuan berpikir kreatif, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variabel yang lain seperti kemampuan pemecahan masalah, kritis, penalaran, kemandirian belajar dan lain-lain.
- c. Dalam penelitian ini indikator kemampuan berpikir kreatif yang dibahas adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan keaslian (*novelty*). Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar meneliti indikator kejelasan (*elaborasi*) demi memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.