

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, temuan dan pembahasan yang telah ditemukan pada bab sebelumnya diperoleh beberapa simpulan yang berkaitan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang diberi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan siswa yang diberi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,105 > 2,011$. Hal ini dapat dilihat dari dampak pembelajaran yang ditinjau dari skor rata-rata *post-test* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diberi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (84,04) lebih tinggi dibandingkan rata-rata *post-test* kemampuan pemecahan masalah matematis untuk kelas yang diberi model pembelajaran *Problem Based Learning* (80,00).
2. Terdapat perbedaan *self-efficacy* antara siswa yang diberi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan siswa yang diberi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,340 > 2,011$. Hal ini dapat dilihat dari dampak pembelajaran yang ditinjau dari skor rata-rata angket *self-efficacy* siswa yang diberi model pembelajaran

Contextual Teaching and Learning (90,04) lebih tinggi dibandingkan rata-rata *post-test* kemampuan pemecahan masalah matematis untuk kelas yang diberi model pembelajaran *Problem Based Learning* (85,24).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang diuraikan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut

1. Bagi Guru

- a. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Problem Based Learning* baik diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas, karena dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa.
- b. Guru matematika sebaiknya harus membuat perencanaan pembelajaran yang baik dengan daya dukung sistem pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, LKPD, RPP, dan media pembelajaran yang baik pula agar model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Problem Based Learning* lebih efektif diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas.
- c. Guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa dengan cara mereka sendiri sehingga dalam belajar matematika mereka lebih berani berargumentasi, lebih percaya diri dan kreatif.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian tentang model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Problem Based Learning*, pada pokok bahasan yang berbeda dengan waktu penelitian yang lebih lama, agar hasil yang diperoleh mencapai maksimal.
- b. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan melakukan penelitian aspek-aspek kemampuan matematis yang lain seperti kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, metakognisi, komunikasi, pemahaman konsep, penalaran, koneksi, dan representasi matematis secara lebih terperinci dan melakukan penelitian di tingkat sekolah yang belum terjangkau oleh peneliti saat ini.
- c. Dari keempat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, kelemahan siswa paling banyak ditemui pada indikator memeriksa kembali. Oleh karena itu, bagi peneliti yang ingin meneliti kemampuan pemecahan masalah matematis lebih lanjut hendaknya perlu melatih dan membiasakan siswa untuk memeriksa kembali jawaban dengan menerapkan strategi memeriksa hasil yang diperoleh serta tetap memperhatikan perkembangan siswa untuk semua indikator kemampuan yang akan diukur, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

3. Bagi Lembaga Terkait

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Problem Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy*