

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data penelitian, dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VII SMP Katolik Tri Sakti II Medan. Hal ini diketahui dari rata-rata nilai tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I sebesar 52,10% meningkat menjadi rata-rata 70,84% pada siklus II.
2. Pada aktivitas aktif siswa siklus I terdapat 3 (tiga) kategori pengamatan terhadap aktivitas aktif siswa belum berada pada batas toleransi yang ditetapkan. Ketiga aktivitas tersebut adalah membaca buku siswa, lks, dan sumber-sumber yang relevan, mempresentasikan hasil kerja dan perilaku siswa yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar. Sementara pada siklus-2 semua kategori pengamatan pada aktivitas siswa berada pada batas toleransi yang ditetapkan.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang diuraikan diatas dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, temuan penelitian, hasil analisis data, perangkat pembelajaran, maupun instrumen yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada

jenjang yang berbeda maupun mata pelajaran yang berbeda pada penelitian ini.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan aktivitas aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah karena dapat memberikan respon positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah.
4. Bagi peneliti yang tertarik dengan penelitian ini hendaknya mempertimbangkan dalam hal memberi jawaban dan strategi beragam.
5. Kepada guru khususnya guru matematika hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah pada materi kubus dan balok atau materi lain agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.