

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian dengan menggunakan pendekatan *open-ended* dan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* dengan menekankan pada kemampuan representasi *visual thinking* matematis dan kemandirian belajar siswa maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan representasi *visual thinking* matematis antara siswa yang diberi pembelajaran *open-ended* dengan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* dengan nilai  $F_{hitung} = 6,038 > F_{tabel} = 3,57$  dan dengan  $\text{`sig} = 0.000$ , karena taraf signifikan lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
2. Terdapat perbedaan kemandirian belajar antara siswa yang diberi pembelajaran *open-ended* dengan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* dengan nilai  $F_{hitung} = 3,812 > F_{tabel} = 3,57$  dan dengan  $\text{`sig} = 0.000$ , karena taraf signifikan lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
3. Penyelesaian jawaban siswa pada pembelajaran *open ended* lebih beragam dibandingkan dengan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*.

#### 5.2. SARAN

Penelitian tentang perbedaan kemampuan representasi *visual thinking* matematis dan kemandirian belajar siswa adalah merupakan upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, pembelajaran matematika dengan pendekatan *open-ended* dan pembelajaran

*kooperatif* tipe *jigsaw* baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran matematika.

Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut :

#### 1. Bagi Guru Matematika

- a. Pembelajaran *open-ended* dan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* pada pembelajaran matematika yang menekankan kemampuan representasi *visual thinking* matematis dan kemandirian belajar siswa sangat baik sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif khususnya dalam mengajarkan materi persegi panjang dan persegi.
- b. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai bandingan bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan *open-ended* dan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi.
- c. 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 dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya.
- d. 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

- a. Perlu adanya sosialisasi dalam memperkenalkan pembelajaran *open-ended* kepada guru dan siswa sehingga kemampuan yang dimiliki siswa khususnya kemampuan representasi *visual thinking* dan kemandirian belajar dapat meningkat.
- b. Diharapkan pembelajaran *open-ended* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan siswa khususnya kemampuan representasi *visual thinking* dan kemandirian belajar pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran lain.

## 3. Kepada Peneliti Lanjutan

- a. Dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan pembelajaran *open-ended* dalam melihat perbedaan kemampuan representasi *visual thinking* dan kemandirian belajar siswa untuk memperoleh hasil penelitian yang inovatif.
- b. Rancanglah perangkat pembelajaran dengan efektif, sesuaikan indikator kemampuan dan alokasi waktu yang harus dicapai.