

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian selama pelaksanaan *problem based learning* menggunakan software autograph dengan menekankan pada kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh *problem based learning* menggunakan software autograph lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif dan pemecahan masalah untuk kelompok eksperimen adalah 0,8 dan 0,7 dengan ketegori tinggi dan kelas kontrol 0,3 dan 0,3 dengan kategori sedang.

2. Interaksi antara Kemampuan Awal Matematis Siswa dengan Model Pembelajaran terhadap Kemampuan Berfikir Kratif Matematis Siswa.

Kesimpulan yang diperoleh adalah tidak terdapat interaksi antara kemampuan awal matematis siswa dan model pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.

3. Interaksi antara Kemampuan Awal Matematis Siswa dengan Model Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Kesimpulan yang diperoleh adalah tidak terdapat interaksi antara kemampuan awal matematis siswa dan model pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
4. Proses penyelesaian masalah kemampuan berfikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa melalui *problem based learning* menggunakan software autograph lebih baik lebih baik dari pembelajaran biasa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, *Problem Based Learning* menggunakan software Autograph yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan hal-hal penting untuk perbaikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut :

1. Bagi guru matematika
 - a. *Problem based learning* menggunakan software Autograph pada pembelajaran matematika yang menekankan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif khususnya dalam mengajarkan materi grafik fungsi trigonometri.
 - b. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai bandingan bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran

matematika dengan *Problem Based Learning* menggunakan software Autograph pada pokok bahasan grafik fungsi trigonometri.

- c. 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 peningkatan hasil belajar siswa.

2. Kepada Lembaga terkait

- a. *Problem based learning* menggunakan software Autograph dengan menekankan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis masih sangat asing bagi guru maupun siswa, oleh karenanya perlu disosialisasikan oleh sekolah atau lembaga terkait dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa.
- b. *Problem Based Learning* menggunakan software Autograph dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan koneksi matematika siswa pada pokok bahasan grafik fungsi trigonometri sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk pokok bahasan matematika yang lain.

3. Kepada peneliti lanjutan

- a. Melakukan penelitian lanjutan yang bisa mengkaji aspek lain secara terperinci dan benar-benar diperhatikan kelengkapan pembelajaran agar aspek yang belum terjangkau dalam penelitian ini diperoleh secara maksimal
- b. Dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan *Problem Based Learning* menggunakan software Autograph dalam meningkatkan kemampuan matematika dalam jumlah sampel yang lebih luas, yang berasal dari dua atau lebih sekolah.