

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

1. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Hinai yang dibelajarkan dengan memanfaatkan media komputer lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan memanfaatkan media Cart.
2. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Hinai. Untuk siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa jika memanfaatkan media komputer, sedangkan untuk siswa yang memiliki kreativitas rendah, ternyata memanfaatkan media Cart lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan memanfaatkan media komputer.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan pertama dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan memanfaatkan media komputer, memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan memanfaatkan media Cart. Dengan demikian, diharapkan agar para guru di SMP Negeri 1 Hinai senantiasa membekali diri dengan pengetahuan, pemahaman dan wawasan yang luas dalam memilih dan

menyusun strategi pembelajaran khususnya strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Dengan penguasaan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan tersebut, seorang guru diharapkan mampu merancang suatu desain pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif.

Jika melihat luasnya cakupan dan objek tentang matematika, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, di mana melalui pemanfaatan komponen-komponen media pembelajaran tersebut, seluruh siswa dan guru terlibat secara langsung atau berinteraksi satu sama lain, baik siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara rinci dan terstruktur, siswa mampu memahami konsep-konsep secara terstruktur, memahami teori-teori dan mampu mengevaluasi dan menganalisis materi pelajaran dengan efektif dan efisien. Siswa diharapkan mampu membangun dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya dalam menyelesaikan persoalan belajarnya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selanjutnya, melalui pemanfaatan media pembelajaran, siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan retensinya dengan cara menemukan materi-materi penting, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya, bukan karena diberitahukan oleh orang lain saja, sehingga siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dalam benaknya, mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan mengalami sendiri perolehan hasil belajar dengan cara menentukan dan mengambil materi-materi penting dari apa yang dipelajarinya.

Pemanfaatan media komputer sangat tepat untuk pelajaran matematika, karena dengan memanfaatkan media computer, pembelajaran akan berlangsung dengan

mangaitkan kesiapan struktur kognitif atau pengalaman belajar dengan pengetahuann baru yang akan diterima siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang untuk pembelajaran kreatif, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan akan dapat diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang, yang sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan media komputer bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, menjelaskan informasi, melengkapi dan memperkaya informasi, mendorong motivasi belajar siswa. Media komputer juga sangat bermanfaat dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam penyampaian materi pembelajaran, menambah variasi dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman yang tidak diberikan guru dan membuka cakrawala yang lebih luas.

Selanjutnya, memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, minatnya serta terjadinya interaksi langsung antara guru dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan komputer menuntut siswa untuk dapat lebih berinteraktif sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa tersebut. Karena komputer dapat diprogram sesuai dengan rencana pembelajaran yang lebih interaktif.

Implikasinya dalam memilih strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran bahwa salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran matematika adalah kreativitas siswa. Dengan adanya kreativitas berpikir, seorang siswa akan mampu untuk mengajukan berbagai pendekatan pemecahan masalah-masalah matematika, mampu melahirkan berbagai gagasan dan mampu menguraikannya secara terperinci. Dengan kata lain, kemampuan berpikir kreatif akan sangat bermanfaat bagi perkembangan inteligensi dan perkembangan pribadi siswa dalam menghadapi persoalan-persoalan dan memenuhi kebutuhan belajarnya.

Siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik jika menggunakan media komputer, sebab pemanfaatan media komputer akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan siswa terlibat secara aktif pada proses pembelajaran, mendorong dan memberdayakan siswa untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya dalam menyelesaikan soal-soal yang dihadapinya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi jika dibelajarkan dengan memanfaatkan media komputer akan mengarahkan, memberikan masalah-masalah yang nyata, dan menstimulus siswa untuk berpikir kreatif, memberikan siswa kesempatan untuk menyelesaikan masalah menurut cara berpikir mereka sendiri, aktif bekerja sendiri, mempresentasikan penyelesaian suatu masalah di depan kelas dan menjelaskan idenya, memberikan tanggapan atau pertanyaan kemudian bersama-sama membuat kesimpulan.

pembelajaran menggunakan komputer, antara lain : (1) komputer dapat mengakomodasi individu yang lamban menerima suatu bentuk pemahaman, sehingga komputer dapat memberikan iklim yang bersifat lebih efektif dengan cara yang individual, tidak mudah lupa, tidak pernah bosan, dan sangat sabar menjalankan instruksi seperti yang diinginkan *user*, (2) komputer dapat merangsang individu untuk mengerjakan latihan, mengerjakan pekerjaan laboratorium, simulasi, karena tersedianya animasi grafis, warna, dan musik yang dapat menambah realisme, (3) kendali berada pada individu yang bersangkutan, sehingga tingkat pemahamannya dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, karena komputer dapat berinteraksi dengan seseorang dengan cara perorangan, misalnya dengan cara bertanya dan menilai jawaban, (4) kemampuan merekam aktivitas selama melakukan suatu program tertentu yang memberikan kesempatan yang lebih baik untuk pemahaman perorangan, dan

perkembangannya selalu dapat dipantau, (5) mampu menciptakan proses pembelajaran secara berkesinambungan, dan (6) dapat memberikan umpan balik terhadap respons siswa.

Selanjutnya siswa dengan kreativitas tinggi cenderung memecahkan masalah secara mental (dalam pemikiran) dari pada tindakan, menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah, menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam konsep, mampu menjelaskan kembali langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah ditempuh, mampu memperbaiki masalah hingga diperoleh hasil akhir yang benar. Selain itu, siswa yang memiliki kreativitas senantiasa berusaha meningkatkan hasil belajarnya, karena siswa tersebut terbiasa untuk bertindak kreatif dan inovatif tanpa ketergantungan terhadap orang lain.

Sedangkan untuk siswa dengan kreativitas rendah memiliki tingkat kecepatan yang rendah dalam menyelesaikan persoalan-persoalan belajarnya, tidak termotivasi untuk mengembangkan pengetahuannya, sebab perolehan pengetahuan dan keterampilan bersumber dari guru sebagai sumber utama pengetahuan dan sekaligus penyaji isi materi pelajaran, dan pada akhirnya hasil belajarnya akan tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa yang memiliki kreativitas rendah akan mengalami kesulitan untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan matematika yang dibutuhkannya, sebab siswa dengan kreativitas rendah memiliki tingkat kecepatan yang rendah dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan memanfaatkan media Cart akan lebih efektif dalam memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik untuk siswa yang memiliki daya kreativitas yang rendah, sebab perolehan pengetahuan dan keterampilan secara sistematis bersumber dari guru sebagai sumber utama pengetahuan dan sekaligus penyaji isi materi pelajaran.

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah biasanya ditandai dengan kecenderungan dalam hal; (a) selalu tergantung pada orang lain, (b) kurang inisiatif, (c) kurang motivasi untuk belajar, (d) sangat mengandalkan belajar kelompok, (e) selalu menyerah pada keadaan. Siswa yang memiliki kreativitas rendah ini, akan cenderung merasa enggan untuk mengkaji dan meningkatkan ilmu dan pengetahuan yang dibutuhkannya, karena di dalam dirinya tidak terdapat keinginan untuk selalu mengetahui perkembangan-perkembangan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, rasa ingin tahu dalam dirinya tidak berkembang dengan baik, sehingga tidak termotivasi untuk mengembangkan pengetahuannya, dan pada akhirnya hasil belajarnya akan tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

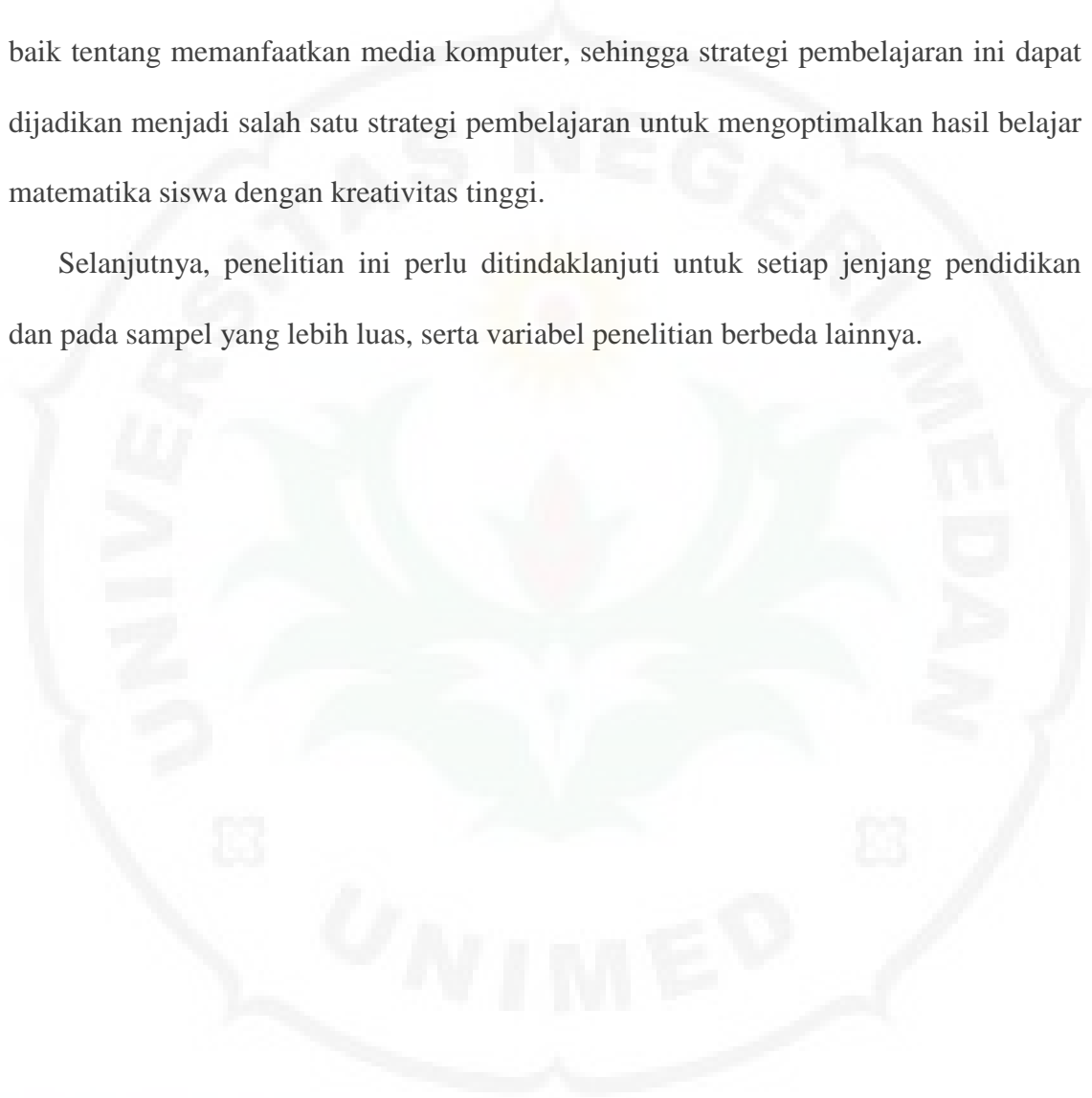
### **C. Saran**

Mengupayakan mutu pendidikan di SMP Negeri 1 Hinai dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang bervariasi. Salah satu alternatif pengembangannya adalah melalui pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan, kondisi dan karakteristik siswa. Strategi yang dapat dipilih antara lain adalah strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media komputer dan media Cart. Untuk siswa yang memiliki kreativitas tinggi penggunaan media komputer sangat efektif dalam memberikan hasil belajar matematika yang diharapkan, tetapi untuk siswa yang memiliki kreativitas rendah pemanfaatan media Cart akan lebih efektif dalam memberikan hasil belajar matematika.

Diharapkan kepada para guru matematika atau tenaga pengajar umumnya agar senantiasa memperhatikan dan mempertimbangkan faktor kreativitas siswa sebagai pijakan dalam merancang pembelajaran. Selain itu, guru perlu melakukan pengkajian

yang mendalam tentang karakteristik siswa sebelum menentukan media pembelajaran yang dianggap sesuai. Selain itu, guru perlu memiliki pemahaman dan wawasan yang baik tentang memanfaatkan media komputer, sehingga strategi pembelajaran ini dapat dijadikan menjadi salah satu strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa dengan kreativitas tinggi.

Selanjutnya, penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk setiap jenjang pendidikan dan pada sampel yang lebih luas, serta variabel penelitian berbeda lainnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY