

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada tes dan observasi dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa yang memperoleh pembelajaran matematika melalui model *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual memiliki kompetensi strategik yang lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari kualitas pencapaian kompetensi strategik siswa yang memperoleh pembelajaran matematika melalui model *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Secara umum, kualitas pencapaian kompetensi strategik siswa kelompok atas, tengah, dan bawah pada kelas eksperimen tergolong pada kategori sedang. Siswa kelompok atas yang kualitas pencapaian kompetensi strategiknya tergolong ke dalam kategori sedang mencapai 90%, kelompok tengah mencapai 68,75%, sedangkan kelompok bawah mencapai 30%.

#### B. Saran

Selanjutnya demi tindak lanjut, disajikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan yaitu:

1. Pembelajaran matematika dengan model *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual direkomendasikan untuk dijadikan alternatif pembelajaran

matematika di sekolah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika.

2. Memperhatikan pencapaian kompetensi strategik berdasarkan kelompok siswa, dianjurkan untuk mengaplikasikan “tutor sebaya” dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model ini. Pada saat pembagian kelompok diusahakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi terdistribusi secara merata dalam setiap kelompok. Hal ini dilakukan agar siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan sedang maupun rendah.
3. Dalam implementasi model *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual sebaiknya sejak awal dipersiapkan sebaik mungkin instrumen dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan indikator. Efektifitas waktu juga perlu menjadi pertimbangan mengingat pada pelaksanaannya terkadang tidak sesuai dengan apa yang telah direncanakan.
4. Penelitian tentang model *Creative Problem Solving* berbasis kontekstual direkomendasikan untuk dilanjutkan. Alasannya selama penelitian diperoleh fakta: (i) siswa aktif belajar untuk mencapai rasa ingin tahu; (ii) penyajian masalah kontekstual dalam pembelajaran memberikan pemahaman kepada siswa mengenai manfaat antara materi yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat memacu motivasi mereka dalam belajar; (iii) motivasi siswa yang muncul dapat mendorong siswa belajar secara sungguh-sungguh untuk meningkatkan kualitas potensi dirinya.