

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai penggunaan model pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA di SMA Negeri 14 Bandung diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dilihat dari data hasil pretes dan postes siswa (gain skor). Peningkatan yang diberikan berbeda secara signifikan dengan peningkatan yang diperoleh oleh siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.
2. Sikap siswa cenderung positif terhadap Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer yang telah diikutinya selama pembelajaran pada materi Ruang sampel dan Peluang suatu kejadian.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan temuan pada penelitian ini, saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

matematis siswa, sehingga pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu variasi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran matematika oleh guru di kelas.

2. Sikap siswa cenderung positif terhadap Pembelajaran matematika Interaktif berbasis Komputer. Oleh karena itu, seyogyanya guru merancang dan menerapkan pembelajaran serupa pada materi matematika lainnya yang relevan dengan karakteristik model pembelajaran tersebut.
3. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. Pembuatan bahan ajar dengan menggunakan program komputer membutuhkan waktu yang tidak singkat berkaitan dengan faktor tampilan bahan ajar yang lebih menarik dalam program yang dibuat. Sehingga bagi guru yang akan menerapkan pembelajaran seyogyanya dapat memperkirakan waktu sesuai dalam mempersiapkan bahan ajar.
4. Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada penelitian ini masih terbatas pada tipe tutorial dengan pokok bahasan Ruang Sampel dan Peluang Suatu Kejadian sehingga penulis memberikan saran adanya penelitian sejenis dengan tipe lainnya seperti tipe simulasi, games, dan *drill and practice* untuk pokok bahasan lainnya yang relevan.
5. Berkenaan dengan indikator keluwesan dalam kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan bahan ajar komputer yang mampu memperlihatkan proses berpikir luwes siswa dalam proses pembelajaran.