

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan pembelajaran matematika berbasis komputer lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran matematika konvensional.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan pembelajaran matematika berbasis komputer lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran matematika konvensional. Walaupun peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan pembelajaran matematika berbasis komputer dan yang menggunakan pembelajaran matematika konvensional terqualifikasi baik.
3. Respon siswa terhadap pelajaran matematika dan pembelajaran matematika berbasis komputer cukup baik karena telah memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian, saran yang dapat diberikan adalah :

1. Pembelajaran matematika berbasis komputer dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Selain itu, banyak siswa yang

termotivasi belajar matematika dengan pembelajaran ini. Dengan demikian, pembelajaran matematika berbasis komputer ini sebaiknya diterapkan di sekolah.

2. Materi pelajaran matematika yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi peluang. Olehkarena itu, sebaiknya dilakukan penelitian sejenis dengan materi pelajaran matematika lainnya.
3. Sebaiknya dilakukan penelitian sejenis dengan menggunakan tipe pembelajaran matematika berbasis komputer yang lain (seperti: tipe latihan dan praktek, permainan, simulasi, penemuan, pemecahan masalah, presentasi atau demonstrasi, komunikasi, tes, dan sumber informasi) untuk melihat pengaruh model tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa.
4. Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan karakteristik pembelajaran berbasis komputer sehingga tujuan dari pengimplementasian pembelajaran ini tercapai. Bahan ajar dirancang dengan baik dan profesional dengan memperhatikan dan menggunakan ciri-ciri multimedia. Artinya, dalam bahan pembelajaran tersebut di samping memuat teks, juga dapat memuat gambar, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Pemilihan warna yang baik dan tepat juga akan meningkatkan penampilan di layar monitor. Hal ini menjadikan bahan ajar menjadi menarik, berkesan, dan interaktif.