BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari analisis, temuan dan bahasan pada bab sebelumnya diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* tanpa bantuan *Algebrator*
2. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* tanpa bantuan *Algebrator*
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* ditinjau dari level siswa (tinggi, sedang, rendah).
4. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* ditinjau dari level siswa (tinggi, sedang, rendah).
5. Pendapat siswa terhadap pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* secara keseluruhan baik atau positif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, diusulkan beberapa rekomendasi dari peneliti sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* dapat dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran. Namun perlu lebih diperhatikan faktor level sekolah dan ekonomi orang tua siswa. Pembelajaran berbantuan komputer lebih cocok digunakan pada level sekolah yang berada diperkotaan dengan ekonomi orang tua siswa menengah ke atas. Pembelajaran menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving* perlu diperhatikan pada saat fase *idea finding*, karena siswa mengalami kesulitan pada fase tersebut dan juga ketika mengoperasikan komputer siswa harus lebih diawasi dalam mengoperasikannya.
2. Pembelajaran yang menggunakan bantuan *software* diusahakan pembelajarannya di dalam kelas sendiri atau tidak *moving class*. Hal itu dilaksanakan untuk mengefektifkan alokasi waktu pembelajaran.
3. Pembelajaran yang menggunakan bantuan *software* harus dipersiapkan dengan lebih matang dalam perencanaannya, apalagi untuk mengantisipasi ketika aliran listrik tidak menyala.
4. Perlu dilakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan pembelajaran melalui pendekatan *Creative Problem Solving* berbantuan *Algebrator* dengan kemampuan matematika, materi dan jenjang siswa yang berbeda.