

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan di lapangan selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad*, dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasaditinjau secara keseluruhan.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* tidak lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM tinggi.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM sedang.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM rendah.

2. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak

Geometer's Sketchpad lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau secara keseluruhan.

Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM tinggi.

Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM sedang.

Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang belajar matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* lebih baik dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa bila ditinjau berdasarkan KAM rendah.

3. untuk indikator sikap positif siswa terhadap tujuan dan isi mata pelajaran matematika 5% menyatakan sangat setuju, 61,7% menyatakan setuju dan netral 33,3%. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa sebagian siswa setuju dengan pentingnya mempelajari matematika dan penerapannya yakni sebanyak 61,7 persent. Sikap ini tergolong cukup sepakat dengan indikator yang diberikan. Adapun untuk sikap negatif siswa sebanyak 65% tidak setuju terhadap indikator negative yang diberikan. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa cukup banyak siswa yang peduli terhadap pentingnya mempelajari matematika.

Selanjutnya, untuk indikator sikap positif siswa terhadap pembelajaran matematika 13,3% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan setuju dan netral 31,7%. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa sebagian siswa senang dan serius ketika mempelajari matematika yakni sebanyak 50%. Sikap ini tergolong sedang. Adapun untuk sikap negatif siswa sebanyak 51,7% tidak setuju terhadap indikator negatif yang diberikan. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa sebagian siswa merasa senang dan serius dalam mempelajari matematika.

untuk indikator sikap positif siswa terhadap peneliti 76,7% menyatakan setuju, 23,3% menyatakan netral. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa bisa termotivasi untuk mengikuti model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yakni sebanyak 76,7 persent. Sikap ini tergolong baik. Adapun untuk sikap negatif siswa sebanyak 65% tidak setuju terhadap indikator negative yang diberikan. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa cukup banyak siswa yang peduli terhadap pentingnya mempelajari matematika.

untuk indikator sikap positif siswa kegiatan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* 70% menyatakan setuju, 30% menyatakan netral. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa sebagian siswa dapat mengikuti dengan baik Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* yakni sebanyak 70%. Sikap ini tergolong cukup sepakat dengan indikator yang diberikan. Adapun untuk sikap negatif siswa sebanyak 53,3% tidak setuju terhadap indikator negatif yang diberikan. Perolehan data ini memberikan informasi bahwa cukup banyak siswa yang bisa mengikuti pembelajaran dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad*.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpadd* dapat dikembangkan dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika terutama dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, Penalaran matematis siswa.
2. Penelitian ini dilakukan pada sekolah yang berada pada level sedang, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan pada level sekolah tinggi atau rendah untuk mengetahui bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah

berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan Penalaran matematis siswa.

3. Pembelajaran matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan perangkat lunak *Geometer's Sketchpad* dapat diteliti lebih lanjut untuk meningkatkan kompetensi lainnya seperti berfikir kreatif matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis, dan kompetensi matematis yang lainnya.