

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian serta pembahasan terhadap data-data yang diperoleh selama penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan dan saran dari penelitian tersebut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis masalah berbantuan geogebra lebih tinggi secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis masalah berbantuan geogebra lebih tinggi secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan KMA tinggi, sedang, rendah.
3. Terdapat perbedaan pencapaian *self-efficacy* antara siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis masalah berbantuan geogebra lebih tinggi secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan keseluruhan.

B. Saran dan Rekomendasi

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh pada penelitian, saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti maupun guru yang ingin melakukan pembelajaran menggunakan geogebra, hendaknya benar-benar menguasai aplikasi tersebut agar dapat menjawab setiap pertanyaan siswa yang muncul.

2. Perhatikan kemampuan matematis awal siswa pada penyajian, penyampaian materi dan penggunaan media serta memberikan latihan soal kemampuan berpikir kreatif dengan tingkat kesulitan secara bertahap.
3. Persiapkan waktu pada masing-masing sintaks pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka diperoleh rekomendasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis masalah berbantuan geogebra baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreatif matematis siswa dengan kategori kemampuan matematis awal tinggi, sedang, dan rendah.
2. Pembelajaran berbasis masalah berbantuan geogebra baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreatif matematis siswa secara keseluruhan.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Geogebra baik digunakan untuk meningkatkan aspek *self-efficacy* siswa.