

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan hasil analisis data diperoleh beberapa kesimpulan terkait dengan hipotesis-hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pencapaian dan peningkatan kemampuan *spatial sense* siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantuan komputer lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Namun pencapaian dan peningkatan kemampuan *spatial sense* pada kedua kelas termasuk dalam kategori sedang.
2. Pencapaian dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantuan komputer lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik termasuk dalam kategori sedang, namun untuk pencapaian
3. Terdapat asosiasi tinggi antara kemampuan pemecahan masalah matematika dengan kemampuan *spatial sense* siswa pada kelas berbasis masalah berbantuan komputer.
4. Siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran, mereka antusias dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh semangat siswa mencoba mengkonstruksi bangun-bangun geometri sendiri, mengeksplorasi dan menganalisis hubungan yang terjadi dari berbagai

sudut pandang serta menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah matematik

## B. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran geometri sebaiknya siswa dihadapkan pada latihan-latihan mengkonstruksi bangun-bangun geometri, kemudian berlatih mengamati dan menganalisis hubungan yang terjadi dari beragam sudut pandang dan kemudian berlatih menyelesaikan masalah geometri. Latihan mengkonstruksi bangun geometri, menganalisis hubungan konsep, serta mengeksplorasi beragam kemungkinan hubungan hingga akhirnya siswa dapat menemukan atau menggeneralisasi.
2. Penelitian ini baru mengungkap peran pembelajaran berbasis masalah komputer berbantuan komputer dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik dan *spatial sense* siswa. Untuk mengkaji lebih jauh lagi tentang peran pembelajaran ini dalam tingkat pencapaian dan peningkatan pada kelompok tinggi, sedang dan rendah.
3. Dari hasil temuan penelitian, menunjukkan bahwa pembelajaran geometri dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantuan komputer menunjukkan hasil yang baik, maka sebaiknya guru menggunakan *software* dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi kemampuannya.

4. Permasalahan yang ditampilkan pada pembelajaran berbasis masalah komputer berbantuan komputer tidak dapat langsung diselesaikan siswa meskipun siswa memiliki pengetahuan awal untuk menyelesaikan masalahnya. Maka diperlukan bantuan dari guru dalam proses menghubungkan pengetahuan awal tersebut dalam penyelesaian masalah mereka. Selain itu diperlukan pembiasaan pembelajaran yang serupa agar siswa terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan.