

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil hasil yang disajikan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Pencapaian dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh model *probleme base learning* lebih baik dari pada pembelajaran biasa.
2. Pencapaian kemandirian belajar peserta didik yang memperoleh model *problem base learning* lebih baik dari pada pembelajaran biasa.
3. Implementasi pembelajaran yang memperoleh model *problem base learning* sudah sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan.
4. Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan model *problem base learning* berada pada kategori sangat baik.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran dalam penelitian ini adalah :

1. Kepada guru khususnya guru matematika dapat menggunakan Model *problem based learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam upaya mengembangkan cara berpikir siswa khususnya berpikir kreatif matematis, sehingga hasil yang diperoleh tidak mudah dilupakan peseta didik dan juga dapat melatih berpikir

analisis, kritis dan memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

2. Agar siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem base learning*, maka sebaiknya guru dapat menurunkan tingkat kesukaran dalam penyajian materi matematika sehingga secara bertahap siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan baik.
3. Dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan model *problem base learning*, ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah (1) guru harus memiliki kreativitas dan kecermatan dalam menentukan permasalahan yang cocok untuk menampilkan suatu konsep, (2) hendaknya guru memberikan bantuan seminimal mungkin dan tidak tergesa-gesa memberikan bantuan agar kemajuan kecakapan potensial dapat mengalami kemajuan dengan cara yang optimal.
4. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya dilakukan penelitian mengenai penerapan model *problem base learning* berbantuan program-program ICT yang dapat menyajikan visual yang lebih menarik bagi peserta didik.