

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian pada siswa kelas X SMA Gema Buwana pada pokok bahasan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Misooori Mathematics Project* dengan siswa yang diajar menggunakan *Team Games Tournament* v(MMP) pada materi trigonometri kelas X SMA Gema Buwana.
2. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Misouri Mathematics Project* dan *Team Games Tournament* pada materi trigonometri kelas X SMA Gema Buwana.
3. Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan maslaah siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Misouri Mathematics Project* dengan siswa yang diajar menggunakan *Team Games Tournament*.
4. tidak terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan penyelesaian permasalahan dan kemampuan berpikir secara kreatif matematika siswa spada materi trigonometri kelas X SMA Gema Buwana.

B. Implikasi

Peneliti telah menjelaskan temuan beserta kesimpulan yang didapat. Selanjutnya, peneliti akan menjelaskan perihal implikasi pada penelitian ini. Memilih model pembelajaran merupakan salah satu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan harapan bahwa setiap model pembelajaran dapat mengarahkan guru dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran juga perlu mempertimbangkan hal-hal berikut: seperti tujuan yang akan dicapai

dalam pembelajaran tingkat kemampuan siswa, alokasi waktu yang diberikan, lingkungan belajar dan fasilitas yang dimiliki.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah model pembelajaran *Missouri Mathematics project*. Penggunaan model pembelajaran *Missouri Mathematics project* dalam proses pembelajaran adalah guna menciptakan suasana belajar yang mudah dipahami dengan berdiskusi secara berkelompok berpasangan dan bekerjasama di dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan, serta membantu siswa yang masih lemah dalam memecahkan persoalan, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Oleh karena itu, sebagai calon guru seorang guru khususnya guru pelajaran matematika sudah sepantasnya dapat lebih memahami penggunaan model pembelajaran yang akan dipakai untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan materi ajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak pasif dan mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya pada saat pembelajaran berlangsung guru berusaha untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki siswa seperti dengan menggunakan media yang mendukung pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lain dapat melakukan penelitian pada materi yang sama namun pada populasi sampel yang berbeda

agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi pembaca, pembaca dapat menggali informasi serta menambah wawasan untuk melakukan kajian yang berhubungan dengan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dan *Team Games Tournament*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN