**BAB V**

**PENUTUP**

1. **KESIMPULAN**
2. Pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa kelas VII di MTsN Tulungagung 2 pada pokok bahasan bangun datar segi empat sangat membantu siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil tes dan wawancara ternyata siswa lebih menyukai pengajaran yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah dari pada pengajaran konvensional.

Melalui lima tahap dalam pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) yaitu tahap orientasi siswa pada masalah; tahap mengorganisasi siswa untuk belajar; tahap membimbing, penyelidikan individual maupun kelompok; tahap pengembangan dan menyajikan hasil karya; tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep baru dalam pengajaran matematika sehingga mampu membuat mata pelajaran matematika yang dianggap sulit dan menakutkan menjadi lebih menarik dan mmenyenangkan serta mampu dengan mudah diterima oleh siswa. Dan bisa menjadi lebih kreatif dan aktif.

1. Dalam penelitian ini, setelah diberikan treatment dengan pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) pada kelas eksperimen dalam pembelajaran matematika, ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas matematika siswa kelas VII MTsN Tulungagung 2. Hal ini sesuai dengan perhitungan analisis uji *t* untuk sampel yang tidak berkorelasi. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa harga thitung (7,091) lebih besar dari harga *ttabel* (5% = 2,00) atau (1% = 2,66). Sehingga dapat dilihat baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% (2,00 <7,091>2,66). Yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dalam arti kata “terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa kelas VII MTs Negeri Tulungagung 2.

Atau dengan kata lain ada perbedaan kemampuan kreativitas matematika antara kelomopok yang diberi treatment dengan yang tidak diberi treatment. Dimana kelompok yang mendapatkan memiliki skor kemampuan kreativitas (= 32,75) yang lebih tinggi daripada yang tidak diberi treatment (= 26,24).

Sedangkan besarnya pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas matematika siswa kelas VII MTsN Tulungagung 2 Tahun Ajaran 2011/2012adalah 24,81%.

1. **SARAN**

Untuk kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu dalam pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Agar para siswa semangat untuk selalu belajar dengan giat maka guru seharusnya berusaha untuk meningkatkan khasanah keilmunya, yaitu dengan banyak membaca buku-buku yang berhubungan dengan peningkatan prestasi belajar siswa, mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu menciptakan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1. Kepada Siswa

Untuk nama baik sekolah, orang tua dan terutama untuk masa depan diri sendiri yang lebih baik, hendaknya siswa meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal dan banyak membaca buku-buku ilmu pengetahuan di perpustakaan serta mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara maksimal.

1. Kepada Sekolah

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional secara maksimal sebagai Kepala Sekolah seharusnya selalu mengupayakan dan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan, utamanya mengenai perpustakaan sekolah dan media pendidikan lain yang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan tekonologi.

1. Kepada Perguruan Tinggi

Agar karya tulis ini dapat menjadi sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain denga studi kasus yang sejenisnya khusunya pada progam studi tadris matematika.

1. Bagi Penulis

Agar karya tulis ini bisa dijadikan referensi untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.