**BAB V**

**PENUTUP**

**A. Simpulan**

1. Pembelajaran dengan memanfaatkan *Interactive Handout* berbasis CTL dalam penelitian ini terdiri dari empat proses setiap siklusnya, yaitu penjelasan materi oleh peneliti yang berbasis CTL, pengerjaan LKS, pembahasan pemantapan materi serta evaluasi siklus. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dengan memanfaatkan *Interactive Handout* berbasis CTL ini ternyata dapat memberi banyak manfaat baik bagi siswa maupun gurunya. Meningkatnya hasil observasi tiap siklus ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan *Interactive Handout* berbasis CTL siswa tampak antusias dan aktif dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian melalui pemanfaatan *Interactive Handout* berbasis CTL dapat meningkatkan hasil belajar pada materi persegi dan persegipanjang siswa kelas VII semester II SMP Islam Panggul tahun pelajaran 2011/2012. Hal ini dapat dilihat pada siklus 1 yang mencapai ketuntasan belajar masih 65,71% dengan keterlaksanaan pembelajaran 78,18%, dan siklus 2 yang mencapai ketuntasan belajar sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 82,86% dan keterlaksanaan metode sudah maksimal yaitu 87,97%. Sedangkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, keharmonisan belajar dengan teman sebangkunya dan keberanian siswa bertanya dapat ditumbuh kembangkan.

99

**B. Saran**

1. Bagi siswa khususnya siswa kelas VII-A SMP Islam Panggul agar lebih berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran serta lebih berani menanyakan mengenai materi yang belum difahami.
2. Guru matematika khususnya yang mengajar di SMP Islam Panggul sebaiknya memanfaatkan *Interactive Handout* berbasis *Contextual* CTL dalam pembelajaran matematika terutama pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan adanya *Interactive Handout* siswa akan membangun pengetahuannya sendiri dan tidak menggantungkan pada pegetahuan guru.
3. Bagi sekolah khususnya SMP Islam Panggul agar hasil belajar meningkat dengan memanfaatkan bahan ajar sebaiknya menggunakan *Interactive Handout* berbasis CTL dalam pembelajaran khususnya matematika.
4. Bagi peneliti khususnya peneliti selanjutnya dalam menambah pengetahuan dan ketrampilan serta memperbaiki mutu pendidikan sebaiknya menggunakan *Interactive Handout* berbasis CTL.
5. Bagi Stain Tulungagung khususnya dosen dan mahasiswa yang sudah memiliki pengalaman mengajar agar menggunakan *Interactive Handout* berbasis CTL dalam meningkatkan hasil belajar.