BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil pengolahan dan analisa data serta pembahasan dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* pada materi keliling dan luas segitiga di SMP Negeri 3 Belimbing Hulu mengalami peningkatan. Kesimpulan didasarkan pada hasil tes siklus I dan II yang dijabarkan sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* matematika menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pada siklus I aktivitas guru sebesar 90,5% dan siklus II meningkat menjadi 96%. Begitu juga dengan hasil observasi aktivitas siswa, pada siklus I diperoleh hasil 90,5% dan siklus II meningkat menjadi 96% .
2. Peningkatan Kemampuan *problem solving* matematika siswa adalah tinggi. Hal ini terbukti hasil siklus I diperoleh rata-rata tingkat kemampuan *problem solving* siswa sebesar 67 berada pada tingkat kemampuan sedang. Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kemampuan *problem solving* pada siklus II meningkat menjadi 83 dengan tingkat kemampuan tinggi.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan model kooperatif tipe *make a match* berada pada kategori baik. Hal ini terbukti pada siklus I diperoleh respon siswa sebesar 72% sedangkan siklus II meningkat menjadi 80%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Belimbing Hulu, maka saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran dan perencanaan baik untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya maupun kemampuan *problem solving* siswa pada matematika sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendaknya berperan aktif dalam pembelajaran dengan ikut memberikan pendapat tentang materi pelajaran yang dipelajari dan cara mengajar yang mereka sukai, supaya terjadi interaksi pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Siswa hendaknya mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapat dari sekolah terutama pembelajaran matematika kedalam kehidupan sehari-hari ataupun sebaliknya.
 - c. Siswa hendaknya lebih berani untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas, ataupun mengajukan pertanyaan.
 - d. Siswa hendaknya tidak hanya belajar di sekolah tetapi mereka juga harus aktif mencari pengetahuan diluar jam sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Dalam menjelaskan materi pelajaran guru sebaiknya jangan terlalu sering menggunakan metode ceramah, tapi guru harus menggunakan model-model pembelajaran inovatif serta kreatif dalam mengelola kelas terutama penerapan model *make a match*.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa tentang materi pelajaran, sebaiknya guru mengaitkan dengan dunia nyata.
- c. Untuk meningkatkan interaksi belajar, sebaiknya guru berusaha menjadi teman dalam belajar, bukan menjadi seseorang yang ditakutkan.
- d. Guru sebaiknya menggunakan lebih banyak lagi media dalam pelajaran matematika untuk membantu siswa memahami materi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan kemampuan matematika terutama *problem solving* dan dikembangkan lebih lanjut tidak hanya dalam pembelajaran matematika saja, tetapi juga pada pembelajaran lainnya yang relevan agar pemahaman siswa terus meningkat.

4. Bagi Peneliti

Disarankan untuk peneliti hendaknya meneliti lebih lanjut tentang penerapan model *make a match* lebih memperbanyak kajian-kajian model tersebut, agar meminimalisir kekurangan untuk perbaikan demi menyempurnakan penelitian yang akan dilaksanakan.