

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) dengan alat peraga puzzle materi teorema Pythagoras di kelas VIII MTsN 11 Tabalong nilai rata – rata kelasnya adalah 73,38 berada pada kategori baik.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) dengan alat peraga puzzle materi teorema Pythagoras di kelas VIII MTsN 11 Tabalong nilai rata – rata kelasnya adalah 63,19 berada pada kategori cukup.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) dengan alat peraga puzzle materi teorema Pythagoras di kelas VIII MTsN 11 Tabalong.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan, maka dapat disarankan hal – hal sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru matematika, dapat menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) dengan alat peraga puzzle sebagai alternatif untuk variasi dalam mengajar khusus nya pada mata pelajaran matematika.
2. Bagi siswa, model pembelajaran generatif dengan alat peraga puzzle diharapkan meningkatkan semangat dalam belajar, menumbuhkan pemahaman siswa, memudahkan mengingat teori atau materi pembelajaran serta dapat dijadikan daya tarik agar pembelajaran lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, karena berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga perlu adanya sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dengan pokok bahasan yang lebih luas. Misalnya ditinjau dari berbagai kemampuan matematika siswa selain kemampuan pemecahan masalah.