BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple sudah terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Namun terdapat kendala yang dihadapi diantaranya kurangnya komputer yang tersedia, sulit mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta terjadinya pemadaman listrik yang menyebabkan peneliti tidak bisa menggunakan LCD untuk menampilkan materi, peneliti harus menulisnya di papan tulis sehingga menyita banyak waktu
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple berada pada kategori aktif dengan persentase rata-rata sebesar 55,56%. Ini berarti model *probing-promting* berbantuan media *software* maple dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa dengan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata sebesar 67,315. Ini berarti model *probing-promting* berbantuan media *software*

maple dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

4. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple berada pada kualifikasi cukup baik dengan persentase rata-rata sebesar 57,52%, artinya sebanyak 57,52% siswa merespon cukup baik terhadap pembelajaran matematika dengan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple dalam membantu proses pembelajaran, membantu meningkatkan minat belajar dan memudahkan menerima pembelajaran.

B. Saran-saran

Dari hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah uraikan, penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Untuk guru matematika, dalam pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *probing promting* berbantuan media *software* maple sebagai alternatif untuk variasi dalam mengajar, disamping dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Untuk siswa, diharapkan dapat lebih giat lagi dalam belajar dan lebih teliti lagi dalam menjawab soal.
3. Untuk sekolah, diharapkan dapat menjadikan model *probing-promting* berbantuan media *software* maple sebagai acuan untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru khususnya guru matematika.

4. Untuk para peneliti lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan pokok bahasan yang lebih luas untuk konsep matematika lainnya, lab komputer yang memadai serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.
5. Sebaiknya model *probing-promting* berbantuan media *software* maple dilaksanakan untuk kelas kecil dengan jumlah siswa antara 20-25 siswa sehingga pembelajaran lebih efektif karena dengan ukuran kelas yang lebih kecil maka kontrol dan perhatian guru terhadap siswa dapat optimal.