

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat ditarik Kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBM) efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Tahapan-tahapan model pembelajaran berbasis masalah yakni tahap 1 orientasikan siswa pada masalah, tahap 2 mengorganisasi siswa untuk belajar, tahap 3 membimbing penyelidikan individu atau kelompok, tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, tahap 5 menganalisis dan mengevaluasi. Keterlaksanaan model PBM yang efektif menghasilkan hasil *post-test* pada kedua kelas yakni nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83.99 dan nilai rata-rata kelas kontrol 70.96, maka dapat diketahui bahwa hasil kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Adapun hasil dari *Effect Size* keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah diperoleh nilai sebesar 0,84 termasuk dalam kategori tinggi yang berarti efektif, maka model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga perlu diperhitungkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik

2. Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dapat digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran matematika, karena dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah siswa terlibat aktif, kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang diberikan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mendukung kemampuan berfikir kreatif siswa.