

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Treffinger Learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) di SMAN 1 Baitussalam. Dimana efektivitas ini terbukti efektif, Dimana dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata akhir sebesar 36,79. Dimana hal ini di perkuat dengan uji normalitas pretest bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$   $4.087 < 7,815$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pretest berdistribusi normal. Dan hasil ini dapat di perkuat dengan uji hipotesis bahwa  $H_0$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dimana  $42.69 > 1,69$ , maka  $H_0$  di tolak dan diterima  $H_1$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Treffinger Learning* pada siswa SMAN 1 Baitussalam dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kriteria ketuntasan (KKM) sebanyak 85,29% siswa (29 dari 34 siswa ) berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal yang menandakan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal. Persentase ini memenuhi Kriteria ketuntasan minimal 85% untuk belajar yang telah di tetapkan dalam tabel.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang disebutkan diatas maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Disarankan pada guru menggunakan model *Treffinger Learning* sebagai referensi dan panduan dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini diharapkan bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran yang dingikan.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran berlangsung agar siswa mampu memahami setiap materi yang diberikan.
3. Bagi kepala sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar disekolah dikelas yaitu dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru. Agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan model pembelajaran yang memacu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan pembelajaran yang membuat siswa tidak mudah merasa bosan.