

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran lingkaran berbantuan *software Geogebra* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP.
2. Pembelajaran lingkaran berbantuan *software Geogebra* efektif untuk meningkatkan kemampuan *visual thinking* siswa kelas VIII SMP.
3. Pembelajaran lingkaran berbantuan *software Geogebra* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *visual thinking* siswa kelas VIII SMP daripada metode konvensional.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan setelah melaksanakan penelitian ini :

1. Bagi sekolah

Software Geogebra dapat dijadikan media alternatif untuk menyampaikan pembelajaran matematika di kelas. Hal ini dikarenakan menurut penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran lingkaran berbantuan *software Geogebra* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *visual thinking* siswa.

2. Bagi peneliti lain

Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian menggunakan *software Geogebra* dalam pembelajaran matematika sebaiknya menambah variasi soal yang ada dan mempersiapkan lebih banyak simulasi yang dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, peneliti menyarankan peneliti lain untuk mencoba melakukan penelitian lanjutan mengenai keefektifan pembelajaran matematika dengan berbantuan *software Geogebra* apabila ditinjau dari aspek lain, misalnya motivasi belajar, kemampuan spasial, dan kemampuan pemecahan masalah.