

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika dikatakan efektif karena keempat indikator dari keefektifan telah terpenuhi, yaitu: (1) keterlaksanaan RPP selama 3 kali pertemuan dalam kategori “sangat baik” dengan perolehan persentase sebesar 86,9%, (2) aktivitas siswa tergolong efektif dengan persentase sebesar 97,7%, (3) respon siswa terhadap pembelajaran dalam kategori sangat positif dengan persentase sebesar 88,0%, dan (4) hasil belajar siswa mencapai ketuntasan secara klasikal dengan persentase sebesar 84,6%.
2. Setelah diterapkannya model pembelajaran generatif dalam pembelajaran matematika, *soft skill* siswa pada aspek kemampuan pemecahan masalah tergolong kriteria baik dengan rata-rata 78,9, sedangkan kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok tergolong kriteria baik dengan persentase sebesar 72,1%.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian tentang menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran generatif sebaiknya diterapkan di kelas kecil agar mempermudah dalam membentuk kelompok dan pelaksanaannya lebih efektif.
2. Hendaknya guru lebih sering memberi permasalahan yang bisa menumbuhkan *soft skill* siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Hendaknya indikator aktivitas siswa mencakup dari tahapan-tahapan yang ada dalam model pembelajaran generatif.