

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data penelitian yang telah dilakukan dalam upaya mengembangkan modul pembelajaran berbasis masalah dengan strategi metakognitif, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ujicoba yang dilakukan dengan menggunakan modul dalam pembelajaran telah memenuhi efektivitas pembelajaran, dimana:

- a. Aktivitas yang dilakukan siswa pada saat ujicoba telah memenuhi batas toleransi waktu ideal, yaitu aktivitas mendengar sebesar 22,5%; aktivitas membaca sebesar 14,25%; aktivitas menulis sebesar 27,5%; aktivitas berdiskusi sebesar 34,5%; aktivitas lain yang tidak relevan sebesar 1,25%.

Aktivitas yang paling besar dilakukan siswa adalah untuk berdiskusi dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada LAS yang ditelaah disediakan (berbasis model pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan prinsip *metakognitif*) dan menuliskannya. Melalui LAS siswa melakukan diskusi dan berlatih menyelesaikan masalah melalui tahapan-tahapan penyelesaian masalah, baik secara mandiri maupun dengan bantuan siswa lain yang lebih kompeten atau bantuan guru sehingga secara bertahap mengalami peningkatan nilai dalam menyelesaikan LAS.

- b. Kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk kategori **cukup baik**, dimana nilai kemampuan guru (NKG) sebesar 3,38 dengan rata-rata nilai kemampuan menerapkan sintaks pembelajaran sebesar 3,45, rata-rata nilai

kemampuan mengelola waktu secara efisien sebesar 3,10; rata-rata nilai kemampuan menutup pelajaran sebesar 3,25; dan rata-rata nilai kemampuan pengelolaan kelas sebesar 3,73.

- c. Respons yang diberikan siswa terhadap komponen (modul pembelajaran) dan proses pembelajaran merupakan respons yang **positif**, siswa yang merasa senang sebesar 93,8%; siswa yang menyatakan bahwa modul dan proses yang dilaksanakan termasuk kategori baru sebesar 86,21%; siswa yang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran berbasis masalah dengan strategi *metakognitif* sebesar 89,66%; dan siswa yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah komunikatif dan menarik sebesar 89,66%.
 - d. Tujuan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai dimana pada saat pretes, kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah dengan ketuntasan klasikal yaitu ada 20,69% dari 29 siswa (yang menjadi subjek penelitian) mendapat nilai lebih dari 2,66 (B-), nilai kemampuan pemecahan masalah siswa masih dibawah batas ketuntasan klasikal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan modul, kemudian dilanjutkan dengan pemberian postes, kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal yaitu 86,21% dari 29 orang yang mendapat nilai lebih dari 2,66 (B-).
2. Modul yang dikembangkan juga telah memenuhi unsure kepraktisan, dimana dari segi validasi modul hanya mengalami sedikit revisi dan setelah modul digunakan, pembelajaran yang menggunakan modul pembelajaran mendapat

nilai uji keterlaksanaan yang baik dari dua observer serta respon yang ditunjukkan siswa setelah menggunakan modul adalah positif.

3. Terjadi peningkatan nilai kemampuan pemecahan masalah siswa, dimana rata-rata skor siswa pada saat pretes adalah 56,00, kemudian 86,86 pada saat postes setelah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Dari segi ketuntasan, diperoleh bahwa ketuntasan pada pretes adalah 20,69%, meningkat pada postes adalah 86,21%. Peningkatan yang terjadi termasuk kategori tinggi (rata-rata $N\text{-gain} = 0,71$) dan telah memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan (pada postes), yaitu ada 25 dari 29 siswa (86,21%) mendapatkan nilai lebih dari 2,66 (B-).

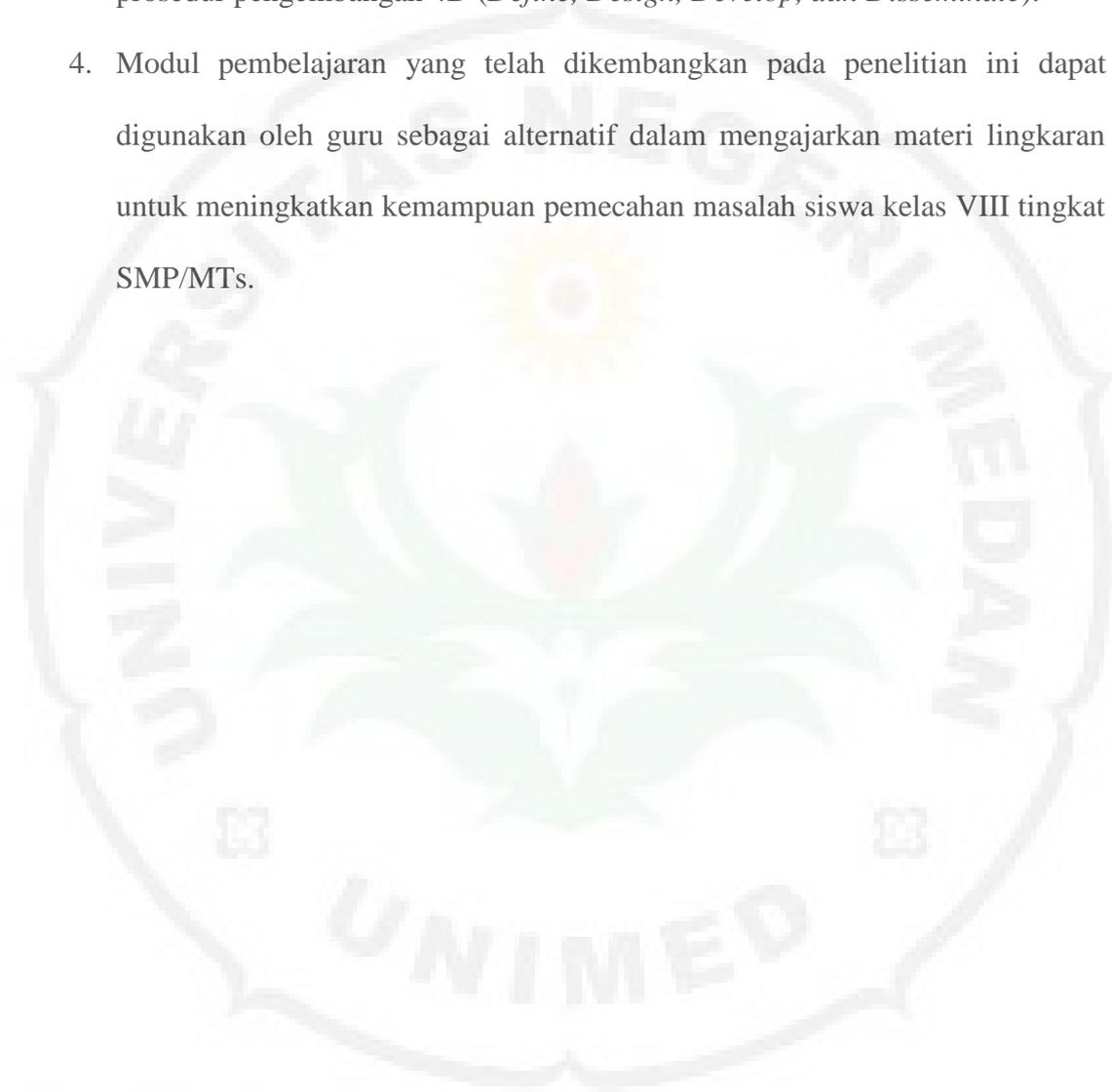
5.2.Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis masalah hendaknya menjadi alternatif model pembelajaran bagi guru di SMP khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan masalah kontekstual sehingga dapat menciptakan pembelajaran efektif.
2. Strategi metakognitif akan menjadi alternatif dalam mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sebagai upaya latihan mengajak siswa belajar mandiri untuk menggunakan tahapan penyelesaian masalah, seperti memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan rencana yang dibuat, dan memeriksa kembali penyelesaiannya melalui kegiatan interpretasi hasil penyelesaian masalah.
3. Untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap sumber/bahan ajar yang valid dan efektif sesuai dengan model pembelajaran, guru dapat mengembangkan

perangkat pembelajarannya sendiri, yaitu dengan menggunakan model/prosedur pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).

4. Modul pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam mengajarkan materi lingkaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII tingkat SMP/MTs.



THE
Character Building
UNIVERSITY