

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

- 1) Validitas media pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Geogebra* termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata total validitas media sebesar 4,57 dari ahli media dan 4,47 dari ahli materi pelajaran, selanjutnya total validitas RPP sebesar 4,43; buku guru sebesar 4,47; buku siswa sebesar 4,43; LKK sebesar 4,35; dan demikian juga halnya dengan tes kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa dinyatakan valid.
- 2) Kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Geogebra* juga telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari: a) angket guru dengan skor rata-rata 2,71 pada uji coba I dan 3,1 pada uji coba II; b) respon siswa dengan skor rata-rata 2,81 pada uji coba I dan 2,95 pada uji coba II; c) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik.
- 3) Keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Geogebra* memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 86,11% pada uji coba II (pada uji coba I hanya 62,86%) dan penggunaan waktu penelitian sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran berbasis

Problem Based Learning berbantuan *Geogebra* dilihat dari hasil *pretest-posttest* uji coba I dengan skor *N-Gain* 0,27 dengan kategori rendah dan uji coba II rata-rata hasil *pretest-posttest* berdasarkan perhitungan *N-Gain* mendapatkan skor 0,44 dengan kategori sedang.

- 5) Disposisi matematis siswa meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Geogebra* dilihat dari nilai rata-rata uji coba I sebesar 2,84 dan pada uji coba II nilai rata-rata disposisi matematis sebesar 2,96.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Geogebra* hendaknya menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru di SMA khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa.
- 2) Diperlukan perlengkapan komputer/laptop agar siswa dapat belajar secara mandiri.
- 3) Untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah dibutuhkan guru yang siap memberikan *scaffolding* selama proses pembelajaran, yaitu guru harus siap membimbing dari kelompok satu ke kelompok lain, sebab masih banyak yang bertanya kepada guru mengenai hal yang membingungkan yang terdapat di Buku Siswa dan LKK.

- 4) Dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat memperhatikan tahapan pengorganisasian siswa agar lebih kondusif sehingga waktu yang digunakan lebih efisien.
- 5) Bagi peneliti yang hendak mengukur disposisi matematis siswa, sebaiknya agar lebih mendorong siswa untuk lebih yakin pada kemampuan yang mereka miliki. Lebih mendekatkan diri dengan siswa dalam belajar dan memberikan motivasi-motivasi kecil di sela-sela pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam mengajarkan materi persamaan lingkaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa kelas XI SMA.
- 7) Untuk penelitian lebih lanjut, kiranya penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian lain yang sejenis guna memperoleh hasil yang bermutu terlebih dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa.