

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Model dan Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Talk-Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash* telah memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif hal ini ditunjukkan oleh:
 - a. **Ketercapaian validitas, dengan kriteria sebagai berikut :**
 - (1) Hasil penilaian model dan perangkat pembelajaran oleh ahli dan praktisi memenuhi kriteria valid, dengan nilai rerata total validitas isi dan rerata total validitas konstruk model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash CS6* adalah 4,77 dan 4,75 hal ini dirujuk kepada kriteria penentuan tingkat validitas bahwa validitas isi dan validitas konstruk berada pada kriteria valid.
 - (2) Hasil uji coba instrumen penelitian menunjukkan instrument yang digunakan memenuhi kriteria valid. Yaitu meliputi Kevalidan RPP, LAS dan Tes Kemampuan Berpikir Kritis (TKBK). Dimana nilai rerata total validitas RPP dan LAS adalah sebesar 4,87, dan 4,89. Hal ini menunjukkan memenuhi kriteria valid. dan Tes Kemampuan Berpikir Kritis (TKBK) memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,911 jika dirujuk pada kriteria derajat reliabilitas memiliki derajat reliabilitas sangat tinggi.

b. Ketercapaian kepraktisan, dengan krtieria sebagai berikut :

- (1) Ahli dan praktisi menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah. Hal ini ditinjau dari tiga aspek, yaitu: (1) sintaks, (2) sistem sosial, dan (3) prinsip reaksi dan pengolahan didapat nilai rerata yang sebesar 4,80 maka disimpulkan bahwa keterlaksanaan pada penilaian ahli dan praktisi berada pada kategori tinggi.
- (2) Guru dan siswa menyatakan bahwa perangkat pembelajaran praktis digunakan. Hal ini didapat dari lembar wawancara dengan guru dan siswa
- (3) Keterlaksanaan perangkat pembelajaran berada pada kategori minimal baik. Hal ini dibuktikan dari nilai *IO* atau nilai rerata aspek pada uji coba I adalah 3,76 (masih berada pada tingkat sedang) sedangkan pada uji coba II adalah 4,50 maka disimpulkan bahwa keterlaksanaan perangkat berada pada kategori tingkat tinggi.

c. Ketercapaian keefektifan, dengan krtieria sebagai berikut :

- (1) ketercapaian ketuntasan belajar apabila terdapat 85% siswa yang mengikuti tes kemampuan berfikir kritis memperoleh nilai ≥ 75 atau minimal C. Hal ini d tunjukkan Pada uji coba 1 siswa yang tuntas adalah 29 siswa dari 36 siswa proporsinya sebesar 80,56%. Sedangkan pada uji coba 2 yaitu siswa yang tuntas adalah 32 siswa dari 36 siswa proporsinya sebesar 88,89%. Maka, hasil tes kemampuan berpikir kritis matematis secara klasikal adalah tuntas.
- (2) Penggunaan Pencapaian waktu pembelajaran. Pada uji coba I adalah 3,44. Hal ini menunjukkan masih berada pada kriteria sedang. Sedangkan Pada uji coba II adalah 4,67 maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran ditinjau dari pencapaian penggunaan waktu pembelajaran berada pada kriteria tinggi.

- (3) Respon siswa positif terhadap pembelajaran 80%, dari banyak subjek yang diteliti (memberikan respon positif /senang, baru, berminat, jelas, dan tertarik).
- (4) Kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan dari nilai pada uji coba I adalah 4,16, Sedangkan pada uji coba II adalah 4,46. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kriteria baik.

2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash* pada materi trigonometri adalah berdasarkan hasil analisis (hasil *posttest*) peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada uji coba I ke uji coba II menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada hasil *posttest* uji coba I sebesar 77,50 meningkat menjadi 80 pada uji coba II. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis siswa sebesar 2,50. Selanjutnya, peningkatan pada indikator identifikasi sebesar 0,08, pada indikator generalisasi sebesar 0,16, pada indikator analisis sebesar 0,15 dan pada indikator memecahkan masalah sebesar 0,06. Hal ini menunjukkan peningkatan dari uji coba I ke uji coba II.

3. Respon siswa positif terhadap pembelajaran 80%, dari banyak subjek yang diteliti (memberikan respon positif /senang, baru, berminat, jelas, dan tertarik). Hal ini dibuktikan dari uji coba I ke uji coba II yaitu hasil analisis data respon siswa secara keseluruhan adalah sebagai berikut : (1) rerata 85,55% siswa yang menyatakan senang terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran; (2)

85,55% siswa menyatakan komponen dan kegiatan pembelajaran masih baru; (3) 83,33% siswa menyatakan berminat mengikuti pembelajaran matematika pada materi pembelajaran yang lain dengan model *Think Talk Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash CS6*; (4) 83,33% siswa menyatakan dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam komponen pembelajaran (LAS), tampilan *Adobe Flash CS6*, tes kemampuan berpikir kritis matematis siswa) dan (5) 86,11% siswa menyatakan tertarik pada penampilan LAS dan tampilan *Adobe Flash CS6* dari segi tulisan, ilustrasi/gambar dan letak gambar. Maka disimpulkan bahwa respon siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran adalah positif.

5.2 Saran

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

1. Para guru agar dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash* sebagai alternatif pembelajaran, dengan bimbingan atau pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat terjangkau oleh siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami masalah-masalah yang diberikan.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian agar lebih memperhatikan aspek-aspek pada model pengembangan dan agar menguji kembali aspek peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis guna menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi
3. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis, dan diharapkan dapat

mengimplementasikan perangkat pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) Berbasis Budaya Batak dan *Adobe Flash* pada ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah dengan melakukan tahap implementasi.

