

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV serta temuan selama pelaksanaan, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban dalam rumusan masalah yang diajukan. Kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis model kooperatif tipe *jigsaw* pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear di Kelas X MAN 1 Padangsidempuan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik dan keterampilan sosial siswa. Berikut kesimpulan hasil validasi, kepraktisan dan keefektikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diantaranya:
 - a. Perangkat pembelajaran berbasis model *jigsaw* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan perangkat pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek ahli dan aspek siswa. Perangkat pembelajaran yang divalidasi terdiri dari tes kemampuan pemecahan masalah (*pre test* maupun *post test*), angket keterampilan sosial, RPP, Buku Siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Untuk tes kemampuan pemecahan masalah baik pada *pre test* maupun pada *post test* jika ditinjau dari aspek ahli berturut-turut berada pada kriteria valid dengan nilai validasi 3,84 dan 3,44. Jika ditinjau dari aspek siswa, maka nilai validitas tes kemampuan pemecahan masalah baik *pre test* maupun *post test*

berturut-turut adalah 0,78 dan 0,74 dengan katagori validasi tinggi. Untuk angket keterampilan sosial, jika ditinjau dari aspek ahli berada pada kriteria valid dengan nilai validasi 4,30 dan jika ditinjau dari aspek siswa berada pada kriteria valid sedang dengan nilai validasi 0,58. Untuk nilai validasi pada RPP, Buku Siswa dan LKS jika ditinjau dari aspek ahli juga berada pada kriteria valid tinggi dengan nilai validasi berturut-turut adalah 4,25; 4,19 dan 4,00. Berdasarkan rangkuman hasil validasi perangkat pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berada pada katagori sangat valid (kriteria validasi tinggi) baik ditinjau dari aspek para ahli maupun pada aspek siswa.

- b. Perangkat pembelajaran berbasis model *jigsaw* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan. Kriteria kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari tiga aspek diantaranya adalah keterlaksanaan perangkat pembelajaran, respon siswa terhadap perangkat pembelajaran dan respon guru terhadap perangkat pembelajaran. Ketiga aspek tersebut harus berada pada katagori baik. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata skor ketiga angket kriteria kepraktisan perangkat pembelajaran diantaranya 3,92 (baik); 3,31 (baik) dan 3,50 (sangat baik). Maka, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi seluruh kriteria kepraktisan.

c. Perangkat pembelajaran berbasis model *jigsaw* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan. Kriteria keefektifan terdiri dari tiga aspek, diantaranya aspek ketuntasan belajar (kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial), aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran serta aspek aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada aspek ketuntasan belajar baik untuk kemampuan pemecahan masalah maupun keterampilan sosial, keduanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dan telah memenuhi kriteria minimal ketuntasan klasikal minimal 85%. Pada aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,085 dan telah memenuhi katagori Baik (3,5 – 4,49). Sedangkan pada aspek aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga telah memenuhi kriteria batasan yang telah ditetapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria keefektifan.

2. Perangkat pembelajaran berbasis model kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Pada uji coba lapangan diperoleh nilai N-Gain kemampuan pemecahan masalah matematik setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *jigsaw* sebesar 0,53 dengan interpretasi berada pada kategori sedang. Siswa yang memiliki peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik yang tinggi dan sedang berturut-turut berjumlah sebanyak 5 siswa dan 20 siswa. Aspek kemampuan pemecahan masalah matematik yang memiliki peningkatan tertinggi berada pada indikator melaksanakan penyelesaian

dengan nilai N-Gain sebesar 0,766 dengan kriteria tinggi. Sedangkan aspek kemampuan pemecahan masalah matematik yang memiliki peningkatan terendah berada pada indikator merencanakan penyelesaian dengan nilai N-Gain sebesar 0,349 dengan kriteria sedang.

3. Perangkat pembelajaran berbasis model kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pada uji coba lapangan diperoleh nilai N-Gain keterampilan sosial setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *jigsaw* sebesar 0,42 dengan interpretasi berada pada kategori sedang. Siswa yang memiliki peningkatan keterampilan sosial yang tinggi, sedang dan rendah berturut-turut berjumlah sebanyak 4 siswa, 19 siswa dan 2 siswa. Aspek keterampilan sosial yang memiliki peningkatan tertinggi berada pada indikator keterampilan mematuhi aturan (*compliance skills*) dengan nilai N-Gain sebesar 0,487 dengan kriteria sedang. Sedangkan aspek keterampilan sosial yang memiliki peningkatan terendah berada pada indikator terampil berhubungan dengan orang lain (*peer relational skills*) dengan nilai N-Gain sebesar 0,387 dengan kriteria sedang.

5.2. Saran

Dari penelitian yang dilaksanakan, adapun beberapa saran-saran yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Produk perangkat pembelajaran (RPP, LKS, Buku Siswa, tes kemampuan pemecahan masalah matematik dan angket keterampilan sosial) yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alternatif perangkat pembelajaran bagi

guru dalam pembelajaran matematika khususnya materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linier.

2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan baik dari segi cara penggunaan maupun konten yang termuat di dalamnya, hendaknya ini menjadi kajian yang menarik untuk dilanjutkan bagi praktisi maupun guru matematika.
3. Hasil penelitian ini masih perlu ditindaklanjuti dalam bentuk sosialisasi sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti sebaiknya benar-benar melakukan persiapan seperti:
 - a) Memastikan ketersediaan fasilitas laboratorium komputer yang benar-benar dapat dipakai pada saat penelitian.
 - b) Membuat kelompok yang lebih solid berdasarkan karakter siswa mengingat pembelajaran jigsaw adalah pembelajaran kooperatif.