

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Perangkat pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Perolehan nilai rata-rata total validitas RPP sebesar 4,56; Buku Guru sebesar 4,43; Buku Siswa 4,37; LKS sebesar 4,56 serta butir tes kemampuan *visual thinking* matematis siswa butir pernyataan dan angket *self efficacy* juga telah berada pada kategori valid.
2. Perangkat pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Kriteria kepraktisan ditinjau dari: (1) penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran secara keseluruhan baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi; (2) keterlaksanaan perangkat pembelajaran pada uji coba 2 mencapai 85,14% dengan kategori baik.
3. Perangkat pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Kriteria efektif ditinjau dari: (1) ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dengan nilai minimal 2,67 telah mencapai 86,67% pada uji coba 2; (2) aktifitas siswa pada seluruh aspek yang diamati berada pada batas toleransi waktu ideal yang ditetapkan; dan (3) banyak siswa yang memberikan respon positif terhadap kegiatan dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan mencapai 90,00%.
4. Peningkatan kemampuan *visual thinking* siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan pada materi persamaan

dan pertidaksamaan linear satu variabel. Ketuntasan secara klasikal kemampuan *visual thinking* matematis siswa pada uji coba 1 sebesar 76,7 meningkat menjadi 86,67 pada uji coba 2. Ditinjau dari presentase uji coba 1 ke uji coba 2 peningkatan pencapaian secara klasikal sebesar 9,97%. Selain secara klasikal peningkatan dapat dilihat untuk setiap indikator *visual thinking* matematis pada uji coba 1 ke uji coba 2. Peningkatan kemampuan *visual thinking* matematis untuk indikator pertama memahami dan mengidentifikasi masalah meningkat sebesar 0,05, Peningkatan kemampuan *visual thinking* matematis untuk indikator merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah sebesar 0,11, dan untuk peningkatan indikator ketiga yaitu menyimpulkan permasalahan baik secara visual maupun verbal sebesar 0,02.

5. Peningkatan *self efficacy* siswa diperoleh dari total rata-rata *self efficacy* pada uji coba 1 sebesar 76,37 dan uji coba 2 sebesar 77,57. Peningkatan pada uji coba 1 ke uji coba 2 untuk indikator pertama yaitu tingkat kesulitan tugas (*level*) sebesar 0,3, Peningkatan indikator kedua yaitu derajat kemantapan, keyakinan atau pengharapan (*strenght*) sebesar 0,7 dan peningkatan indikator ketiga yaitu luas bidang perilaku (*generality*) sebesar 0,47. Presentase pada uji coba 1 sebesar 79,5 sedangkan pada uji coba 2 sebesar 80,8 %. Dari data uji coba 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa pada uji coba membawa perubahan positif terhadap perangkat pembelajaran yang di kembangkan. Dilihat dari total rata-rata pada uji coba 2 menunjukkan kemampuan *self efficacy* siswa menunjukkan kategori baik/ sangat baik. Selain itu pada presentase juga menunjukkan respon positif yaitu 80,8%.

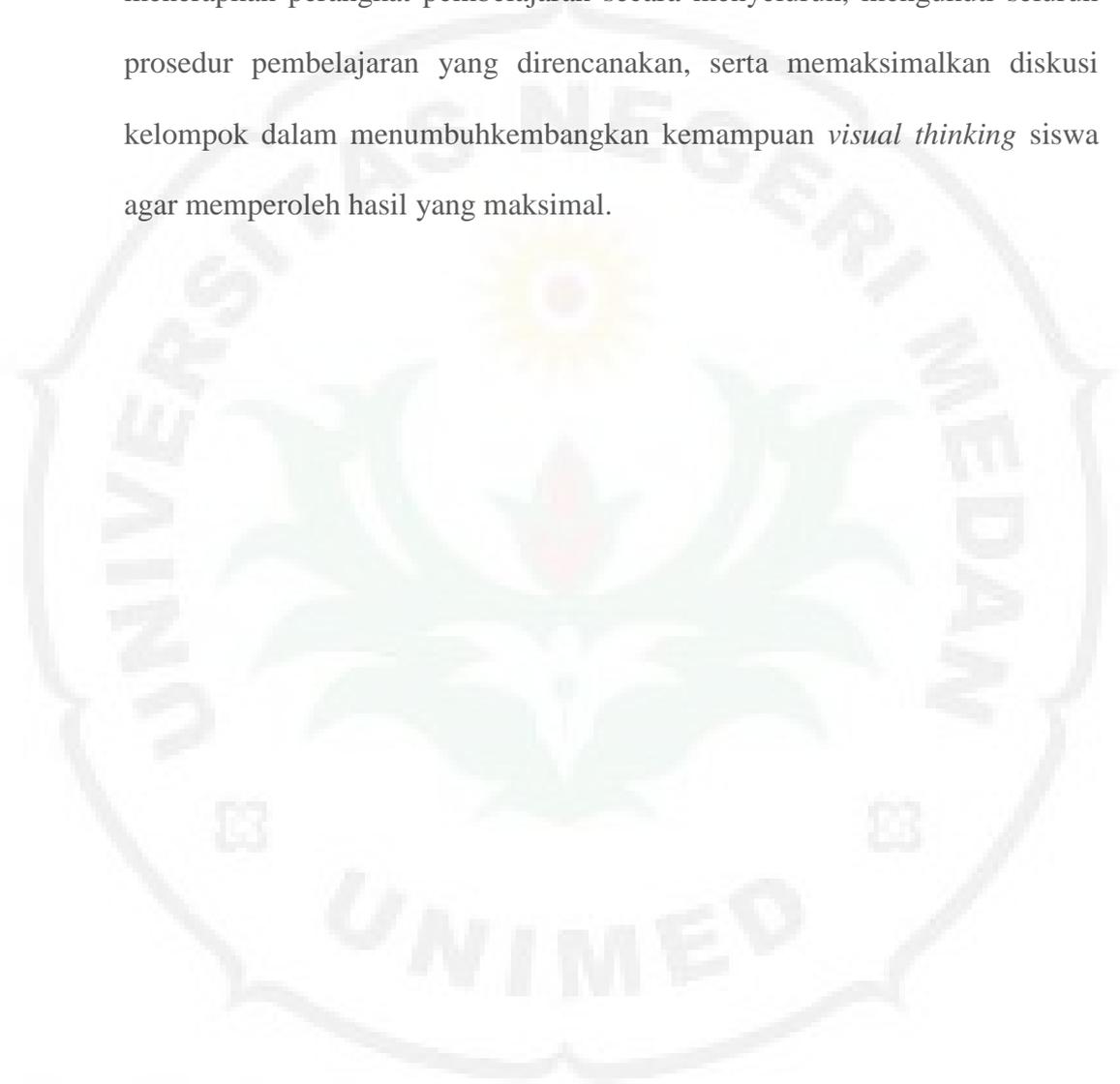
5.2 Saran

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

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

1. Perangkat pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran ini guna menumbuh kembangkan kemampuan *visual thinking* siswa khususnya pada materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan *visual thinking* agar dapat lebih memperhatikan kemampuan siswa pada indikator mengidentifikasi masalah dengan menetapkan indikator *visual thinking* yang tepat untuk menyelesaikannya.
3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk lebih dapat mengontrol suasana kelas pada saat sedang memberikan *scaffolding* pada salah satu kelompok, agar siswa yang lain tidak melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran.
4. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis, dan melakukan tahap penyebaran (*disseminate*) yang lebih luas agar perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat diterapkan untuk sekolah SMP yang lain.

5. Untuk pelaku pendidikan yang ingin menggunakan perangkat ini sebaiknya menerapkan perangkat pembelajaran secara menyeluruh, mengikuti seluruh prosedur pembelajaran yang direncanakan, serta memaksimalkan diskusi kelompok dalam menumbuhkembangkan kemampuan *visual thinking* siswa agar memperoleh hasil yang maksimal.



THE
Character Building
UNIVERSITY