

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Perangkat pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* telah divalidasi oleh lima para ahli, yang terdiri dari: (1) hasil validasi RPP dengan rata-rata total 4,33; (2) hasil validasi Buku Guru dengan rata-rata total 4,24; (3) hasil validasi Buku siswa dengan rata-rata total 4,31; (4) hasil validasi LKPD dengan rata-rata total 4,33; dan (5) validasi tes kemampuan representasi dan *Self-efficacy* siswa dapat digunakan revisi kecil dan tanpa revisi, dimana nilai rata-rata total keseluruhannya berada pada nilai $4 \leq V_a < 5$ sehingga para ahli menyatakan pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* yang telah dikembangkan di MAN 1 Medan sudah memenuhi dikategori “valid”.
2. Perangkat pembelajaran interaktif yang telah divalidasi oleh para ahli, menyatakan bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan atau digunakan dilapangan dengan sedikit atau tanpa revisi. Selain itu, melalui kemampuan guru mengelola pembelajaran pada kategori baik. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* yang telah dikembangkan di MAN 1 Medan sudah memenuhi kategori “praktis”.
3. Pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* yang dikembangkan di MAN 1 Medan telah memenuhi kriteria efektif, ditinjau dari: (1) ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai pada uji coba II yaitu 87,50%; (2)

ketercapaian tujuan pembelajaran telah tercapai untuk setiap butir soal pada uji coba II, yaitu soal nomor 1 sebesar 79,43%, soal nomor 2 sebesar 76,30%, dan soal nomor 3 sebesar 84,38%; sedangkan untuk kemampuan *Self-efficacy*: (1) ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai pada uji coba II yaitu 87,50%; (2) ketercapaian tujuan pembelajaran telah tercapai untuk setiap butir soal pada uji coba II, yaitu soal nomor 1 sebesar 80,73%, soal nomor 2 sebesar 81,51%, dan soal nomor 3 sebesar 81,77%; (3) respon siswa sebesar 93,23% telah menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* yang dikembangkan; dan (4) waktu pembelajaran yang digunakan tidak melebihi waktu pembelajaran biasa.

4. Kemampuan representasi matematis siswa MAN 1 Medan dengan pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* meningkat, ditinjau dari: (1) ketuntasan klasikal *posttest* uji coba I sebesar 68,75% meningkat menjadi 87,50% pada uji coba II; dan (2) *N-Gain* uji coba I sebesar 0,21 pada kategori rendah meningkat menjadi 0,37 pada kategori sedang pada uji coba II.
5. Kemampuan *Self-efficacy* siswa MAN 1 Medan dengan pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* meningkat, ditinjau dari: (1) ketuntasan klasikal *posttest* uji coba I sebesar 68,75% meningkat menjadi 87,50% pada uji coba II; dan (2) *N-Gain* uji coba I sebesar 0,25 pada kategori rendah meningkat menjadi 0,31 pada kategori sedang pada uji coba II.

5.2 Saran

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

1. Pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* yang dikembangkan di MAN 1 Medan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran ini guna menumbuhkembangkan kemampuan representasi dan *Self-efficacy* siswa khususnya siswa kelas X SMA/MA.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan representasi matematis siswa agar lebih memperhatikan indikator representasi matematis yaitu ekspresi matematika
3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan *Self-efficacy* siswa agar lebih memperhatikan indikator *Strength*
4. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian sarana prasarana pendidikan dan efektivitas proses pembelajaran.