

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 *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan perangkat pembelajaran ditinjau dari hasil validitas oleh ahli yang menyatakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari: (1) hasil validasi rata-rata rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebesar 4,14; (2) Hasil validasi rata-rata validitas Buku Siswa (BS) sebesar 4,03 ; dengan kategori valid. (3) Hasil validasi rata-rata validitas Lembar Aktivitas Peserta Didik (LKPD) sebesar 4,00; (4) validitas tes kemampuan pemecahan masalah dapat digunakan revisi kecil dan tanpa revisi, dimana nilai rerata total keseluruhannya berada pada nilai $4 \leq V_a < 5$ sehingga para ahli menyatakan perangkat pembelajaran tersebut dikategori valid dengan sedikit revisi.
2. Perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan perangkat pembelajaran ditinjau dari hasil validitas oleh ahli yang menyatakan perangkat pembelajaran tersebut dikategorikan valid dengan sedikit revisi, dan analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh pada uji coba I sebesar 3,09 (kategori ‘Sedang’) dan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Namun setelah melakukan beberapa revisi, pada uji coba II skor

observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 4,26 (kategori 'Tinggi'). Sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria kepraktisan perangkat pembelajaran.

3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa telah memenuhi kriteria efektif, ditinjau dari: (1) ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai pada uji coba II yaitu 86,36%; (2) ketercapaian tujuan pembelajaran telah tercapai untuk setiap butir soal pada uji coba II, yaitu soal nomor 1 sebesar 79,26%, soal nomor 2 sebesar 84,38%, soal nomor 3 sebesar 77,56% dan soal nomor 4 sebesar 76,42%; (3) respon siswa sebesar 92,51% telah menunjukkan respon positif terhadap perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan; dan (4) waktu pembelajaran yang digunakan tidak melebihi waktu pembelajaran biasa yang ditetapkan sekolah.
4. Peningkatan Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) meningkat, ditinjau dari *N-Gain* uji coba I sebesar 0,48 menjadi 0,57 pada dengan kategori sedang pada uji coba II dan secara statistik berdasarkan hasil uji-t dengan nilai probabilitas atau Sig sebesar $0,000 < 0,05$ baik dari hasil uji coba-1 maupun hasil uji coba-2.
5. Peningkatan *Self efficacy* siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) berdasarkan kategori KAM mengalami peningkatan dari uji coba I ke uji coba II, pada kelompok tinggi

sebesar 94,67 meningkat menjadi 98, Pada kelompok sedang sebesar 82,80 meningkat menjadi 83,47. Pada kelompok rendah sebesar 63,25 meningkat menjadi 64. Dilihat dari rata-rata pencapaian *self-efficacy* siswa pada uji coba I sebesar 80,86 meningkat menjadi 81,90 pada uji coba II.

1.2 Saran

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

1. Perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan perangkat pembelajaran ini sebagai alternatif pembelajaran di dalam kelas guna menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel khususnya kelas VIII SMP/MTs.
2. Bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk lebih memperhatikan kecocokan antar siswa dalam kelompok karena pada pembentukan kelompok diskusi pada penelitian ini, peneliti hanya memperhatikan pemerataan kelompok tinggi, sedang dan rendah saja sehingga dapat menghambat terjadinya interaksi antar siswa.
3. Guru memberikan *reinforcement* atau dorongan yang bisa meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Seperti pemberian *reward* ataupun pujian-pujian.

4. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif yang mendukung model pembelajaran ini sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik. Media pembelajaran yang dapat digunakan misalnya alat peraga, video pembelajaran, maupun game interaktif.
5. Kepada pembaca dan peneliti lain untuk dapat melakukan penelitian sejenis pada tahap penyebaran diharapkan dapat mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis *contectual teaching and learning* (CTL) pada ruang lingkup yang lebih luas.