BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian selama pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph terhadap modul yang dikembangkan dengan menekankan pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Kesimpulan-kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Dihasilkan modul dan perangkat pembelajaran lainnya yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph yang ditinjau berdasarkan kriteria efektivitas modul sebagai berikut:
   a. Tingkat kevalidan modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph termasuk kategori ‘‘**sangat valid**’’ dengan hasil rata-rata RPP sebesar 4,24, rata-rata Modul Siswa (MS) sebesar 4,17, rata-rata Buku Panduan Guru (BPG) sebesar 4,25 dan Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa (TKBKMS) sebesar 4,16 telah memenuhi persyaratan kevalidan para ahli.
   b. Tingkat kepraktisan modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph dalam pelaksanaannya berada pada kriteria 3,50 – 4,49 dengan kategori

‘‘**baik**’’ sehingga memenuhi persyaratan kepraktisan.

c. Keefektifan modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph disimpulkan berdasarkan atas beberapa hal sebagai berikut: a) respon siswa terhadap modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph mendapat respon positif **di atas 80 %**, dan b) ketuntasan belajar siswa pada ujicoba II mencapai 80% telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal sehingga memenuhi persyaratan keefektifan.

2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (*gain*) sebesar 0,55 (55%) dengan kategori “**sedang**”. Aspek berpikir kreatif matematis yang paling tinggi terutama pada aspek keluwesan (*flexibility*) terhadap modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, pembelajaran matematika melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph pada kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal:

1. Modul sebagai perangkat pembelajaran yang dihasilkan masih sampai pada tahap model 3-D, sehingga perlu untuk dikembangkan lagi sampai pada tahap model 4-D untuk menghasilkan perangkat yang berkualitas.

2. Modul yang dihasilkan masih perlu diujicobakan lagi ke sekolah-sekolah yang lebih luas lagi untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang benar-benar berkualitas (sebagai tahapan penyebaran model 4-D).
3. Modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph sebagai alat bantunya dapat digunakan untuk materi lain yang sejenis Transformasi (translasi, refleksi, rotasi dan dilatasi) seperti materi bangun datar ataupun bangun ruang.
4. Modul yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan matematika pada diri siswa khususnya kemampuan berpikir kreatif matematis terutama pada aspek keluwesan (*flexibility*). Untuk itu, dapat dilakukan penelitian selanjutnya agar modul tersebut dapat meningkatkan aspek lain dari kemampuan berpikir kreatif matematis seperti aspke kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaborate*).
5. Pengaturan waktu menjadi faktor yang sangat penting dalam menjalankan segala hal yang direncanakan. Untuk itu, dalam penelitian selanjutnya alokasi waktu yang dijalankan di lapangan harus sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia agar berjalan optimal dan mencapai hasil yang maksimal.
6. Dengan tercapainya efektivitas modul yang dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Autograph, maka tidak perlu ada lagi keberadaan guru di Indonesia sebagai pemberi materi pelajaran.