

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model *contextual teaching learning* menggunakan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D oleh Thiagarajan, Semmel dan Sammel telah menghasilkan perangkat yang valid dan efektif pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri atas Modul Siswa, LKPD dan tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid. Untuk memperoleh kriteria valid dilakukan validasi kepada tiga orang validator untuk melakukan validasi isi perangkat. Kemudian masukan yang diberikan oleh validator diperbaiki guna untuk mendapatkan perangkat yang baik untuk diujicobakan. Nilai validasi rata-rata total untuk Modul Siswa adalah sebesar 4.48 dan rata-rata total untuk LKPD adalah sebesar 4.8. Nilai rerata total untuk keseluruhannya berada pada nilai $4 \leq Va \leq 5$ sehingga dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid. Sedangkan untuk tes kemampuan berpikir kreatif terdiri atas 5 butir soal yang telah memenuhi kriteria valid juga.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif. Kriteria efektif ditinjau dari kriteria ketercapaian ketuntasan belajar siswa dan ketuntasan tujuan pembelajaran. Kedua kriteria ini dibahas sebagai berikut.
 - a. Ketercapaian ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 86,67%.
 - b. Ketuntasan tujuan pembelajaran dalam kategori tuntas untuk setiap butir soal adalah sebesar $> 75\%$.

3. Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari uji coba I ke uji coba II adalah 0,3 dan ketuntasan klasikal meningkat sebesar 6,67.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model-model pembelajaran yang lain.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa disarankan agar guru berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dengan menyajikan masalah yang membuat siswa untuk menemukan sendiri konsep dari materi yang diajarkan.
3. Para guru agar dapat menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching learning* ini sebagai alternatif pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel.
4. Penelitian dan pengembangan berupa perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Sammel dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan perangkat pembelajaran untuk matematika maupun mata pelajaran lainnya.
5. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam hingga tahap terakhir yaitu penyebaran yang lebih luas dan menambahkan kemampuan-kemampuan matematika lainnya seperti penalaran, komunikasi, representasi dan pemecahan masalah.