

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Komponen yang dominan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah:
 - a) Sintaks model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas langkah-langkah yaitu (1) orientasi siswa pada suatu masalah, (2) organisir siswa untuk belajar, (3) organisir siswa untuk mengenal Autograph (4) penyelesaian masalah matematis yang meliputi tahap memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan strategi, dan menelaah kembali solusi yang diperoleh, (5) penyajian hasil karya, dan (6) analisis dan evaluasi.
 - b) Sistem pendukung yaitu masalah kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang tercakup dalam RPP, LKPD, buku guru, buku siswa, dan media Autograph.
2. Kualitas model pembelajaran matematika berbasis masalah mencakup aspek valid, praktis, dan efektif. (1) Kevalidan model pembelajaran matematika berbasis masalah berbantuan Autograph berdasarkan penilaian ahli yaitu (a) sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, serta dampak instruksional dan pengiring telah mencapai kriteria valid; (b) perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, buku guru, buku siswa, dan tes kemampuan pemecahan masalah mencapai kriteria valid. (2) Kepraktisan model pembelajaran matematika berbasis masalah berbantuan Autograph berdasarkan (a) penilaian ahli/praktisi menyatakan bahwa perangkat

pembelajaran mencapai kriteria valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi; (b) hasil pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran di kelas diperoleh kategori tinggi/ praktis. (3) Keefektifan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Autograph berdasarkan (a) hasil tes kemampuan pemecahan matematis siswa, telah memenuhi syarat keefektifan dengan persentase ketuntasan 86,67%, (b) Ketercapaian tujuan pembelajaran telah tercapai dengan kriteria lebih besar dari 75% dari skor maksimum tiap butir soal. (c) respon siswa terhadap komponen perangkat pembelajaran adalah respon positif lebih dari 80%, dan (d) waktu yang digunakan dalam penerapan perangkat PBM berbantuan Autograph tidak melebihi waktu pembelajaran biasa.

3. Kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Autograph yang dikembangkan meningkat ditinjau dari rata-rata pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu pada eksperimen I sebesar 66,67% meningkat pada eksperimen II sebesar 86,67%. Peningkatannya juga dilihat dari perolehan rata-rata skor N-Gain sebesar 2,50 yang berada pada kategori tinggi.

5.2 Saran

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

1. Model pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan ini sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran ini dalam menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa khususnya siswa kelas XI SMA.

2. Kriteria ketuntasan klasikal yang digunakan sebagai indikator keefektifan model pembelajaran dalam penelitian ini baru 75%, sehingga memungkinkan untuk memberikan hasil yang berbeda jika model pembelajaran diimplementasikan pada sekolah dengan kriteria ketuntasan hasil belajar yang berbeda.
3. Model pembelajaran berbasis masalah yang dihasilkan dapat disebarluaskan mengingat tahap penyebaran (*disseminate*) pada penelitian ini masih terbatas di sekolah penelitian. Sehingga terbuka peluang bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh tentang keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
4. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa apresiasi siswa terhadap pembelajaran memiliki korelasi positif dengan hasil belajar siswa, sehingga penting untuk diperhatikan bahwa sebaiknya proses pembelajaran mampu membangkitkan dan meningkatkan apresiasi siswa yang mencakup aspek perhatian, kesenangan, partisipasi dan ketertarikan untuk dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik.
5. Model pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu perangkat pembelajaran dengan materi lain.