

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbantuan Geogebra pada materi program linier dua variabel maka dapat disimpulkan bahwa

1. Validitas perangkat pembelajaran matematika berbantuan *GeoGebra* pada materi program linier dua variabel yang dikembangkan diperoleh melalui validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata-rata skor 4.23 dan termasuk dalam kategori valid, dan validasi Lembar Aktivitas Siswa (LAS) diperoleh dengan rata-rata skor 4.57 dan termasuk dalam kategori valid. Sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan oleh peneliti.
2. Kepraktisan perangkat pembelajaran matematika berbantuan *GeoGebra* pada materi program linier dua variabel diperoleh melalui keterlaksanaan guru mengelola pembelajaran dikelas dan angket repon siswa. Keterlaksanaan pembelajaran I diperoleh 86.67%, hasil keterlaksanaan pembelajaran II diperoleh 86.67%, hasil keterlaksanaan pembelajaran III diperoleh 80%. Maka rata-rata persentase dari keterlaksanaan pembelajaran dikelas 84.44% dengan katrgori baik. Dan hasil respon siswa terhadap LAS yang telah dikembangkan diperoleh persentase 85.51% dengan kategori sangat praktis, maka dapat disimpulkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan prkatis.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat menerapkan perangkat pembelajaran matematika berbantuan Geogebra pada materi program linier dua variabel dalam pembelajaran dan kepada peneliti lain yang berkeinginan menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran dan rekomendasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan patokan untuk membuat suatu perangkat pembelajaran guna menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan matematis siswa baik tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.
2. Guru dapat membuat perangkat pembelajaran matematika berbantuan Geogebra dengan menggunakan materi matematika yang lainnya dan bagi peneliti lain dapat mengembangkan perangkat pembelajaran ini khususnya membuat pembelajaran dikelas lebih kreatif lagi.



THE
Character Building
UNIVERSITY