

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. *Macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan memperoleh kategori valid terhadap peningkatan kemampuan metakognisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA Negeri 5 Medan ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata sebesar 3,72 berada pada kategori “tinggi”.
2. Ditemukan peningkatan kemampuan metakognisi siswa SMA Negeri 5 Medan setelah menggunakan *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan ditinjau dari rata-rata n-gain pada uji coba I sebesar 0,26 dengan kategori “rendah” dan uji coba II sebesar 0,31 dengan kategori “sedang”.
3. Ditemukan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA Negeri 5 Medan setelah menggunakan *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan ditinjau dari rata-rata n-gain pada uji coba I sebesar 0,21 dengan kategori “rendah” dan uji coba II sebesar 0,34 dengan kategori “sedang”.

4. *Macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan dinyatakan praktis terhadap peningkatan kemampuan metakognisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA Negeri 5 Medan ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh pada uji coba I sebesar 2,66 (kategori “terlaksana dengan kurang baik”) setelah melakukan beberapa revisi, pada uji coba II skor observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 3,67 (kategori “terlaksana dengan baik”).
5. *Macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan dinyatakan efektif terhadap peningkatan kemampuan metakognisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA Negeri 5 Medan. Pada uji coba I ketuntasan klasikal kemampuan metakognisi siswa adalah 54% (16 siswa) dan pada uji coba II sebesar 87% (26 siswa). Sedangkan ketuntasan klasikal kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada uji coba I adalah 60% (18 siswa) dan pada uji coba II sebesar 90% (27 siswa). Tujuan pembelajaran terhadap kemampuan metakognisi pada uji coba I belum tercapai yaitu 66,7%, 65,8%, 63,3%. Setelah melakukan beberapa revisi tujuan pembelajaran terhadap kemampuan metakognisi pada uji coba II sudah tercapai yaitu 82,7%, 78,8%, 78,5%. Untuk tujuan pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah pada uji coba I belum tercapai yaitu 67,1 %, 69,8%, 65%. Setelah melakukan beberapa revisi tujuan

pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah pada uji coba II sudah tercapai yaitu 79%, 79,8%, 75,5%. Lama waktu pembelajaran yang dilakukan selama uji coba I dan uji coba II tidak melebihi lama waktu pembelajaran yang biasa dilakukan yaitu 6 x 45 menit. Rata-rata respon siswa pada uji coba I adalah 3,54 (kategori “Tertarik”) dan pada uji coba II adalah 3,64 (kategori “Tertarik”). Dalam hal ini *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan sudah layak digunakan karena memenuhi aspek kualitas media. *Macromedia flash* yang dikembangkan memuat kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi setiap pertemuan, latihan soal, petunjuk penggunaan dan biodata *creator*.

## 5.2 Saran

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

1. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan telah memenuhi aspek keefektivan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran ini guna menumbuh kembangkan kemampuan metakognisi dan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan kemampuan metakognisi dan pemecahan masalah matematis

pada materi sistem pertidaksamaan dua variabel. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam dan menambahkan kemampuan-kemampuan matematika lainnya seperti representasi, komputasi, dan lain sebagainya.

3. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu komponen media pembelajaran dengan materi lain guna menumbuhkembangkan kemampuan metakognisi dan pemecahan masalah matematis siswa baik di tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.
4. Pada pembahasan hasil penelitian yang terdapat di bab IV, terdapat temuan-temuan dan beberapa kelemahan pada penelitian ini. Dengan sangat disarankan pada peneliti selanjutnya untuk tertarik dan dapat membahas atau melakukan penelitian lanjutan perihal temuan serta kelemahan pada penelitian ini