

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematik dan *self-efficacy* siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematik dan *self-efficacy* siswa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid yakni 1) hasil validasi RPP yang divalidasi oleh tim ahli dengan rata-rata total 4,27 dengan kategori valid, 2) hasil validasi lembar aktivitas siswa matematika berbasis masalah dengan rata-rata total 4,26 dengan kategori valid, 3) hasil validasi buku guru dengan rata-rata total 4,25 dengan kategori valid, 4) validasi buku siswa dengan rata-rata total 4,28 dengan kategori valid, dan 5) validasi tes penalaran matematik siswa, dimana tim ahli menyatakan valid serta 6) validasi angket *self-efficacy* matematik siswa, dimana tim ahli juga menyatakan valid.
2. Perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan penalaran matematik dan *self-efficacy* siswa memenuhi kriteria praktis yaitu 1) Respon tim ahli atau validator yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil 2) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh rata-rata 4,08 atau dalam kategori “baik”. kategori baik untuk masing-masing aspek kemampuan guru menglola pembelajaran adalah 4,5; 3,9; 3,9; 4,1 dan 4.

3. Perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan penalaran matematik dan *self-efficacy* siswa memenuhi kriteria efektif yaitu 1) Ketuntasan klasikal mencapai 91,3% yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yakni $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM. 2) Respon siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata 95,02% dan 3) Waktu pembelajaran dalam penelitian tidak berbeda jauh dengan waktu pembelajaran biasa.
4. Peningkatan kemampuan penalaran matematik menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah yang telah dikembangkan dilihat dari nilai *N-gain* 0,61 artinya berada dalam kategori “sedang”. Nilai *N-Gain* perindikator kemampuan penalaran matematik siswa masing-masing adalah 0,66; 0,56; 0,63 dan 0,6 seluruhnya berada dalam kategori “sedang” Sehingga indikator yang paling tinggi peningkatannya adalah indikator pertama dengan nilai *N-gain* 0,66 yakni : Analogi (dapat menentukan kesamaan hubungan dalam suatu pola sifat).
5. *self efficacy* matematik siswa setelah pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah yang telah dikembangkan berdasarkan kategori KAM (Tinggi, sedang dan rendah) menghasilkan siswa yang memiliki *self-efficacy* pada kelompok tinggi terdapat 3 orang, pada kelompok sedang terdapat 17 orang siswa dan pada kelompok rendah terdapat 3 orang siswa. Rata-rata dan standard deviasi kemampuan *self efficacy* matematik siswa secara keseluruhan masing-masing adalah 84,8 dan 6,9. Rata-rata *self-efficacy* siswa sesudah pembelajaran lebih

tinggi dibandingkan dengan rata-rata *self-efficacy* siswa sebelum pembelajaran yakni 72,68 menjadi 84,8.

5.2. Saran

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

1. Para guru agar dapat menggunakan perangkat matematika berdasarkan pembelajaran berbasis masalah dan instrumen sebagai alternatif pembelajaran di dalam kelas karena perangkat tersebut telah efektif dan dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematik dengan aspek tertinggi yaitu analogi dan *self-eficacy* siswa dengan aspek tertinggi yaitu *generality*.
2. Perangkat pembelajaran berdasarkan pembelajaran berbasis masalah ini perlu diuji cobakan ke sekolah-sekolah lain agar cakupan dan kualitas perangkat ini dapat terpenuhi karena penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-3 yaitu pengembangan belum sampai kepada tahapan penyebaran.
3. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan perangkat matematika berbasis masalah karena di dalam perangkat pembelajaran berbasis masalah siswa menghadapi masalah-masalah yang sesuai dengan kenyataan yang ada di sekitar siswa, sehingga siswa menarik minat siswa untuk belajar.
4. Penelitian dan pengembangan berupa perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel, dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan perangkat pembelajaran untuk mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya karena model Thiagarajan sangat mudah untuk

dilaksanakan dan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan sangat jelas serta terstruktur.

5. Peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk lebih memperhatikan kecocokan antar siswa dalam kelompok karena pada pembentukan kelompok diskusi pada penelitian ini, peneliti hanya memperhatikan pemerataan kelompok tinggi, sedang dan rendah saja sehingga dapat menghambat terjadinya interaksi antar siswa.



