

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1.Simpulan

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

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan nilai rata-rata total validitas RPP sebesar 4,49, buku siswa sebesar 4,52, LAS sebesar 4,50 dan butir soal tes kemampuan metakognisi dan kreativitas matematis juga telah berada pada kategori valid. Perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan juga telah memenuhi kriteria efektif, yang ditinjau dari (1) Ketercapaian tingkat penguasaan siswa terhadap kemampuan metakognisi dan kreativitas matematis yaitu, siswa telah mencapai ketuntasan klasikal 90,91% untuk kemampuan metakognisi matematis dan 86,36% untuk kemampuan kreativitas matematis, (2) Aktivitas aktif siswa selama kegiatan belajar memenuhi kriteria toleransi waktu ideal yang ditetapkan, (3) Respon siswa positif terhadap komponen-komponen perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata total sebesar 92,27%.
2. Perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan kemampuan metakognisi siswa ditinjau dari setiap indikator yaitu untuk indikator menyusun strategi diperoleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 0,60, pada indikator menjalankan strategi sebesar 0,76

dan indikator mengevaluasi tindakan penyelesaian diperoleh peningkatannya sebesar 0,95. Peningkatan kemampuan metakognisi juga ditinjau dari rata-rata hasil *post-test* kemampuan metakognisi pada uji coba I sebesar 2,90 sedangkan pada uji coba II meningkat sebesar 3,28. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan metakognisi sebesar 0,38.

3. Perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas matematis siswa ditinjau dari setiap indikator yaitu untuk indikator *Fluency* diperoleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 0,68, pada indikator *Flexibility* adalah sebesar 1,14 dan indikator *Novelty* diperoleh peningkatannya sebesar 0,64. Peningkatan kemampuan kreativitas juga ditinjau dari indikator rata-rata hasil *post-test* kemampuan kreativitas pada uji coba I sebesar 2,86 sedangkan pada uji coba II meningkat sebesar 3,26. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan kreativitas sebesar 0,4.

## 5.2.Saran

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

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan belum diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah lain, penyebarannya dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Untuk mengetahui efektivitas perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam berbagai topik pelajaran matematika dan mata pelajaran lain yang sesuai, disarankan pada para guru dan peneliti untuk mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini pada ruang lingkup yang lebih luas.

2. Bagi guru hendaknya menggunakan perangkat pembelajaran ini guna menumbuhkembangkan kemampuan metakognisi dan kreativitas matematis siswa khususnya siswa kelas VII SMP.
3. Perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu perangkat pembelajaran dengan materi lain guna menumbuhkembangkan kemampuan metakognisi dan kreativitas matematis baik ditingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.
4. Respon siswa positif terhadap pembelajaran dengan penerapan perangkat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Oleh sebab itu diharapkan pada guru matematika agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan respon positif serta menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa tidak akan mennganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit dan sulit dipahami.