

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas dimana (1) Validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata total validitas Buku Siswa sebesar 4,56; LKPD sebesar 4,51; (2) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* telah memenuhi kriteria praktis yang ditinjau dari: (a) keterlaksanaan perangkat pembelajaran telah mencapai kategori tinggi, yaitu 3,83 untuk keterlaksanaan buku siswa dan 3,80 untuk keterlaksanaan LKPD; (b) kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kategori baik yaitu sebesar 4,17; (3) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* telah memenuhi kriteria efektif yang ditinjau dari: (a) ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai 87,5% pada uji coba II; (b) ketuntasan tujuan pembelajaran yang berada pada kategori tercapai untuk setiap butir soal *Posttest*; dan 3) waktu pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* sama dengan waktu pembelajaran yang biasa dilakukan.

2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan perangkat pembelajaran melalui pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* pada materi segiempat adalah 4 siswa (12,5%) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan kategori “Tinggi”, 17 siswa (53,13%) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan kategori “Sedang” dan 11 siswa (34,38%) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan kategori “Rendah”. Peningkatan aspek elaborasi dan originality yang termasuk dalam kategori rendah pada uji coba I berhasil di tingkatkan menjadi kategori “Sedang” pada uji coba II sehingga keempat aspek kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Peningkatan *self efficacy* siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran melalui pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* pada materi segiempat adalah 2 siswa (6,25%) mengalami peningkatan *self efficacy* dengan kategori “Tinggi”, 16 siswa (50,00%) mengalami peningkatan *self efficacy* dengan kategori “Sedang” dan 14 siswa (43,75%) mengalami peningkatan *self efficacy* dengan kategori “Rendah”. Peningkatan indikator *level* yang termasuk dalam kategori rendah pada uji coba I berhasil ditingkatkan pada uji coba II sehingga indikator tersebut termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan *Open-ended* berbantuan aplikasi *Virtual manipulative* dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dan hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pada

LKPD sebelum melaksanakan uji coba II berpengaruh terhadap self efficacy siswa yang menggunakan perangkat tersebut.

5.2 SARAN

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

1. Perangkat pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran ini guna menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy*.
2. Peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis maupun guru yang akan menggunakan perangkat ini agar 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.
3. Peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis maupun guru yang akan menggunakan perangkat ini agar lebih memperhatikan tahap eksplorasi masalah, agar siswa sebaiknya berdiskusi dahulu dengan teman sekelompoknya sebelum bertanya kepada guru.
4. Berdasarkan pengalaman pada saat uji coba I dimana siswa mendapati beberapa kesalahan pengetikan pada LKPD sertakesulitan guru dalam melaksanakan RPP, peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk melakukan uji coba terbatas seperti pada Model Tessmer yang menerapkan uji coba kecil (*Small Group*) sebagai upaya dalam menghindari

kesalahan, baik kesalahan penulisan maupun kesalahan penggunaan bahasa yang tentunya mengganggu pembelajaran.

5. Berdasarkan pengalaman pada uji coba I dimana peneliti mengalami kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi *virtual manipulative*, peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk memastikan bahwa seluruh petunjuk kegiatan dalam pembelajaran ada di dalam LKPD.