

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dan temuan selama pelaksanaan, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban dalam rumusan masalah yang diajukan. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Hulu telah memenuhi kriteria valid. Para ahli menyatakan nilai rata-rata total validitas untuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebesar 4,46 dengan kriteria valid, buku guru (BG) sebesar 4,22 dengan kriteria valid, buku siswa (BS) sebesar 4,30 dengan kriteria valid, lembar kegiatan peserta didik (LKPD) sebesar 4,42 dengan kriteria valid dan tes kemampuan literasi matematika (TKLM) dengan kriteria valid. Sedangkan berdasarkan uji coba instrumen juga keempat butir tes kemampuan literasi matematika juga telah berada pada kategori valid.
2. Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Hulu telah memenuhi kriteria kepraktisan. Berdasarkan aspek kepraktisan pada hasil uji coba lapangan yaitu, (1) respon tim ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi; (2) rata-rata skor untuk keterlaksanaan perangkat pembelajaran yaitu 4,42 dengan kriteria terlaksana dengan sangat baik.

3. Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Hulu telah memenuhi kriteria keefektifan. Keefektifan perangkat pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

a) Pada hasil uji coba lapangan pertama, berdasarkan aspek keefektifan: (1) nilai rata-rata *post-test* adalah 78,8, dengan presentasi ketuntasan 80,65% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 29 peserta didik. Ketuntasan secara klasikal pada hasil tes kemampuan literasi matematika siswa sebesar  $80,65\% \leq 85\%$  (KKM), sehingga ketuntasan hasil belajar untuk kemampuan literasi matematika siswa **belum** tercapai secara klasikal; (2) Pencapaian tujuan pembelajaran pada soal 4b yaitu  $71,39\% \leq 75\%$ , sehingga tujuan pembelajaran **belum** tercapai; (3) sebanyak 89,3% siswa memberikan *responpositif*, sehingga respon siswa **telah tercapai** (4) Alokasi waktu tidak melebihi pembelajaran biasa. Dari keempat indikator keefektifan pada uji coba lapangan pertama disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran **belum efektif** dan perlu direvisi dan dilakukan uji coba lapangan kedua dikelas yang berbeda yang mempunyai kemampuan yang homogen dengan kelas uji coba lapangan pertama.

b) Pada hasil uji coba lapangan kedua, berdasarkan aspek keefektifan: (1) nilai rata-rata *post-test* adalah 81,0 dengan presentasi ketercapaian 88,89% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 32 peserta didik. Ketuntasan secara klasikal pada hasil tes kemampuan literasi matematika peserta didik sebesar  $88,89\% \geq 85\%$  (KKM), sehingga Ketuntasan hasil belajar untuk kemampuan literasi matematika peserta didik **sudah** tercapai secara

klasikal; (2) Tercapai tujuan pembelajaran yaitu minimal 75% tujuan pembelajaran yang dirumuskan telah tercapai oleh siswa; (3) sebanyak 93,06% siswa memberikan *responpositif*, sehingga respon siswa **telah tercapai** (4) Alokasi waktu tidak melebihi pembelajaran biasa. Dari ketiga indikator keefektifan pada uji coba lapangan kedua disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran sudah **efektif**.

4. Peningkatan kemampuan literasi Matematika peserta didik melalui Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Hulu adalah dilihat dari nilai rata-rata pencapaian kemampuan literasi matematika peserta didik, persentase ketercapaian klasikal  $\geq 85\%$ , dan rata-rata setiap indikator kemampuan literasi matematika. Pada uji coba lapangan pertama, dari hasil *post-test* kemampuan literasi matematika diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,8. Sedangkan pada uji coba lapangan kedua, dari hasil *post-test* kemampuan literasi matematika diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 81,0 dan pada tahap penyebaran, dari hasil *post-test* kemampuan literasi matematika diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 83,2. Dimana terjadi peningkatan hasil *post-test* pada uji coba lapangan pertama ke uji coba lapangan kedua yaitu sebesar 2,2 poin, dan pada uji coba kedua ke Tahap Penyebaran yaitu sebesar 2,2 poin. Selanjutnya, pada uji coba pertama persentase ketuntasan klasikal kemampuan literasi matematika diperoleh persentase sebesar 80,56%. Sedangkan pada uji coba lapangan kedua, persentase ketuntasan klasikal kemampuan literasi matematika diperoleh persentase sebesar 88,89% dan pada tahap penyebaran persentase

ketuntasan klasikal kemampuan literasi matematika sebesar 91,67%. Dimana terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal pada uji coba lapangan pertama ke uji coba lapangan kedua yaitu sebesar 8,33%. Selanjutnya terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal pada uji coba lapangan kedua ke tahap penyebaran yaitu sebesar 2,78%. Yang terakhir, Skor *N-Gain* nilai dari *pretes* dan *postest* Kemampuan Literasi Matematika mengalami peningkatan pada Uji coba I meningkat 0,39 dengan kriteria sedang, pada Uji coba II meningkat 0,44 dengan kriteria sedang dan pada tahap penyebaran meningkat 0,51 dengan kategori sedang.

## 5.2 Saran

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

1. Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan ini sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran ini dalam menumbuhkembangkan kemampuan literasi matematika peserta didik, khususnya peserta didik kelas X SMA.
2. Perangkat pembelajaran berorientasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu perangkat pembelajaran dengan materi lain guna menumbuhkembangkan kemampuan literasi matematika peserta didik khususnya dan kemampuan bermatematika secara umum baik tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.

3. 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.
4. Bagi peneliti selanjutnya, membuat penelitian tentang Pengembangan media *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran matematika di Era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa.

