

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Discovery Learning* telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hal tersebut berdasarkan:
  - a. Perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan praktis oleh tim validator.
  - b. Keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Discovery Learning* berada dalam kriteria baik pada uji coba II.
  - c. Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai pada uji coba II.
  - d. Ketercapaian tujuan pembelajaran telah tercapai pada uji coba II.
  - e. Respon peserta didik terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran telah menunjukkan respon yang positif terhadap komponen-komponen perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan.
  - f. Waktu pembelajaran yang digunakan tidak melebihi pembelajaran biasa.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Discovery Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel meningkat pada uji coba II dengan kategori sedang.
3. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model

*Discovery Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel meningkat pada uji coba II dengan kategori sedang.

## 5.2 Saran

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

1. Perangkat pembelajaran dengan model *Discovery Learning* telah memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran ini guna menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis khususnya peserta didik kelas VIII SMP/MTs.
2. Bagi guru hendaknya dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik.
3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik agar lebih memperhatikan setiap indikator berpikir kreatif dan pemecahan masalah.
4. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis dapat menjadikan perangkat pembelajaran ini sebagai referensi pada pengembangan perangkat pembelajaran dengan model *Discovery Learning*.