

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan *visual thinking* dalam pemecahan masalah matematis disimpulkan bahwa

1. Perangkat pembelajaran berorientasi *problem based learning* yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat diterapkan pada lingkungan yang lebih luas.

- a. Valid

Berdasarkan penilaian validator, perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa RPP dengan skor validitas 4,42, Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan skor validitas 4,32., Buku Siswa (BS) dengan skor validitas 4,49., dan Buku Guru dengan skor validitas 4,24 sehingga rata-rata validitas perangkat pembelajaran adalah 4,36. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa rata-rata validator memberikan tingkat validitas baik, hal ini berarti perangkat pembelajaran valid /layak digunakan. Sedangkan untuk tes kemampuan *visual thinking* dalam pemecahan masalah matematis validator menyatakan bahwa tes kemampuan *visual thinking* dapat digunakan.

b. Praktis

Kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari : 1) penilaian para ahli dan praktisi (validator) yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan/diterapkan; 2) Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran/kemampuan guru mengelola pembelajaran berada dalam kategori baik yaitu sebesar 4,29 pada uji coba I dan 4,01 pada uji coba II ; (3) aktivitas siswa selama kegiatan belajar memenuhi kriteria toleransi waktu yang telah ditetapkan dan memenuhi kriteria batasan keefektifan. Untuk penilaian para ahli diperoleh hasil bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan/diterapkan dengan rata-rata nilai validitas perangkat pembelajaran adalah 4,36, dan untuk hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran rata-rata keseluruhan hasil pengamatan berada pada kategori baik. 3) Untuk aktivitas siswa diperoleh hasil dari hasil uji coba I dan uji coba II berada pada kategori “efektif”. Hal ini berarti bahwa perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis.

c. Efektif

Perangkat pembelajaran yang efektif diukur dari: 1) ketercapaian tujuan pembelajaran atau ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu minimal 85% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai minimal skor 75, 2) Minimal 80% dari banyak subjek yang diteliti memberikan respon yang positif terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran.

- a. Ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar yang dilakukan pada kegiatan uji coba I mencapai 86 % dan kegiatan uji coba II mencapai 91 %
 - b. Respon siswa. Dari hasil angket respon siswa pada uji coba I dan uji coba II diperoleh hasil bahwa lebih dari 80 % siswa memberikan respon yang positif pada tiap aspek respon terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berdasarkan tes kemampuan *visual thinking* dalam pemecahan masalah matematis diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan *visual thinking* dalam pemecahan masalah matematis sebesar 5 %

5.2. Saran

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan masih perlu diujicobakan ke sekolah lain dengan berbagai kondisi agar diperoleh perangkat pembelajaran yang benar-benar berkualitas sehingga perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam skala yang lebih luas.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi *problem based learning* perlu dikembangkan untuk materi lain yang sesuai dengan *model problem based learning*.