

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas matematis dan belajar siswa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid yakni untuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) meliputi aspek kelayakan format, bahasa dan isi dengan total skor masing-masing adalah 4,13 atau keduanya berada dalam kategori “Valid”, sedangkan untuk buku guru dan buku Siswa meliputi aspek kelayakan format, bahasa, isi, dan penyajian dengan skor total 4,05 dan 4,16 dan berada pada kategori “valid” juga.
2. Perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kreativitas matematis siswa dan belajar siswa yang dikembangkan sudah praktis digunakan yakni telah memenuhi kriteria praktis karena dapat digunakan dengan baik yang ditunjukkan melalui lembar kemampuan guru mengelola pembelajaran dan telah mendapat respon yang baik. Nilai total rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah 4,19 atau dalam kategori “Baik” dengan kemampuan tiap aspek yaitu Perasaan siswa terhadap komponen materi pelajaran (senang / tidak senang) adalah 4,00, Pendapat siswa terhadap komponen materi pelajaran (Baru atau tidak baru ) adalah 4,30, Minat siswa

terhadap kegiatan belajar selanjutnya, jika pembelajaran dilaksanakan seperti yang telah diikuti sekarang adalah 4,00, Pendapat siswa tentang bahasa yang digunakan (dapat dipahami atau tidak) adalah 4,35, dan Pendapat siswa tentang penampilan (tulisan, ilustrasi, gambar, tata letak gambar) adalah 4,30 atau seluruhnya berada dalam kategori “Baik” . Sedangkan untuk respon siswa diperoleh total akhir persentase respon positif rata-rata sebesar 92,74% dengan nilai respon tiap aspek masing-masing adalah 96,38%, 92,74%, 90,9%, 93,2% dan 95,5%.

3. Perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kreativitas matematis siswa dan belajar siswa yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan karena telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang dilihat dari tes kemampuan kreativitas matematis menunjukkan 100% siswa secara klasikal tuntas memenuhi target individu yang ditentukan.
4. Peningkatan kemampuan kreativitas matematis siswa menggunakan perangkat yang telah dikembangkan berbasis *Blended Learning* dilihat dari *N-Gain* 0,83 artinya berada dalam kategori “Tinggi” dengan rincian 19 siswa mendapat skor  $N-Gain \geq 0,7$  atau mengalami peningkatan kemampuan kreativitas siswa kategori “Tinggi” dan 6 siswa mendapat skor *N-Gain* pada interval  $0,3 \leq g < 0,7$  atau mengalami peningkatan kemampuan kreativitas kategori “Sedang”, dan 1 siswa mendapatkan skor  $N-Gain g < 0.3$  atau dalam kategori “Rendah”.
5. Peningkatan *Self-efficacy* siswa menggunakan perangkat yang telah dikembangkan berbasis *Blended Learning* dilihat dari Nilai *N-Gain* 0,14 artinya

berada dalam kategori “Rendah” atau hanya sedikit mengalami peningkatan kemampuan *Self-efficacy*“.

## 5.2 Saran

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

1. Para guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* sebagai alternatif pembelajaran terutama pada indikator berpikir elaboratif (*elaboration*) karena pada indikator ini lebih baik dibandingkan dengan indikator yang lainnya, Selain itu media ini juga dapat meningkatkan kreativitas belajar dan kemampuan belajar seperti kemampuan kreativitas matematis.
2. Para guru yang hendak menggunakan perangkat berbasis *Blended Learning* agar lebih memperhatikan penggunaan waktu pertemuan siswa dalam mengerjakan tugas yang disajikan agar sesuai dengan jadwal yang disediakan.
3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang mengukur dan kemampuan kreativitas matematis siswa agar dapat lebih memperhatikan kemampuan siswa pada bagian indikator berpikir luwes (*flexibility*).
4. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk melihat peningkatan kemampuan kreativitas matematis agar lebih memperhatikan penyetaraan tiap indikator dalam tingkat porsi yang sama, baik dalam perlakuan dalam pembelajaran maupun tingkat kesukaran tes kemampuan kreativitas matematis.

5. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang mengukur kreativitas belajar agar dapat lebih memperhatikan dalam pemberian kreativitas di setiap perangkat pembelajaran yang dibuat.
6. Bagi para guru dan peneliti lain bahwa dalam pembelajaran pada materi Barisan dan Deret dapat digunakan perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* karena selain dapat meningkatkan kreativitas belajar, dapat juga meningkatkan kemampuan *Self-efficacy* matematis siswa.
7. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis, pada tahap penyebaran diharapkan dapat menyebarkan perangkat pembelajaran lebih baik lagi, tidak hanya di sekolah uji coba lapangan.