

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Rumusan masalah dan tujuan penelitian ini terkait produk pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan *self efficacy* siswa. Setelah melewati proses pengembangan dengan model 4D, maka diperoleh perangkat pembelajaran matematika yang valid, praktis dan efektif. Dengan demikian, simpulan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa sudah memenuhi kriteria valid dimana: 1) hasil validasi RPP yang divalidasi oleh tim ahli dengan rata-rata total 4,72 dengan kategori valid, 2) hasil validasi LKPD matematika model *problem based learning* dengan rata-rata total 4,78 dengan kategori valid, 3) validasi buku guru dengan rata-rata total 4,83 dengan kategori valid 4) validasi buku siswa dengan rata-rata total 4,76 dengan kategori valid dan 5) validasi tes pemahaman konsep matematis siswa, dimana tim ahli menyatakan valid serta 6) validasi angket *self-efficacy* matematis siswa, dimana tim ahli juga menyatakan valid. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa memenuhi kriteria praktis dimana:

1) Respon tim ahli atau validator yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil dan 2) keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki rata-rata keterlaksanaan dengan kategori baik pada uji coba I dan uji coba II. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa memenuhi kriteria efektif dimana: 1) Ketuntasan klasikal mencapai 85% yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yakni $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM, 2) peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis, dan 3) pencapaian self efficacy dan (4) respon siswa pada masing-masing uji coba bernilai positif.

2. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari nilai rata-rata *N-gain* pada uji coba I dan uji coba II masing-masing sebesar 0,40 dan 0,58 yang berada pada kategori sedang.

3. *Self-efficacy* matematis siswa pada uji I setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan diperoleh bahwa indikator 1 (Penghakiman dari kemampuan pribadi) menjadi indikator dengan perolehan persentase tertinggi, yaitu sebesar 87,8 %, sedangkan indikator 3 (Disiplin diri) menjadi indikator dengan perolehan persentase terendah, yaitu sebesar 75%. Jika dilihat berdasarkan pencapaian kategori *self efficacy*, terdapat 2 kategori, yaitu kategori baik dan sangat baik. Dimana hanya indikator 1 yang berada pada kategori baik, sedangkan indikator lainnya berada pada kategori

sangat baik. Pada uji coba II diperoleh bahwa indikator 1 (Penghakiman dari kemampuan pribadi) menjadi indikator dengan perolehan persentase tertinggi, yaitu sebesar 88%, sedangkan indikator 2 (Mengatur Penguasaan dan keterampilan) menjadi indikator dengan perolehan persentase terendah, yaitu sebesar 85%. Kemudian jika dilihat berdasarkan pencapaian kategori *self efficacy*, hanya terdapat 1 kategori, yaitu kategori sangat baik.

5.2. Saran

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

1. Para guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan model *problem based learning* dan instrumennya sebagai alternative pembelajaran di dalam kelas karena perangkat tersebut telah valid, efektif dan praktis untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu perangkat pembelajaran dengan materi lain guna meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa baik tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.
3. Peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk lebih memperhatikan kecocokan antar siswa dalam kelompok guna memaksimalkan tujuan pembelajaran.
4. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa

dengan mengembangkan perangkat matematika *problem based learning* karena di dalam perangkat pembelajaran *problem based learning* siswa menghadapi masalah-masalah yang sesuai dengan kenyataan yang ada di sekitar siswa, sehingga siswa menarik minat siswa untuk belajar.

