

## 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 *Project Based Learning* berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan berada pada kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “valid” ditinjau dari analisis hasil validitas perangkat pembelajaran oleh para validator. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif yang telah ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga sudah memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan ditinjau dari hasil ketercapaian kemampuan pemecahan masalah siswa, kemampuan guru mengelola kelas, rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa, dan angket respon siswa.
2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan pada materi kubus dan balok dilihat dari indeks *gain* ternormalisasi. Diperoleh bahwa pada uji coba I terjadi peningkatan nilai dengan kriteria “sedang” dan pada uji coba II terjadi peningkatan nilai rata-rata nya dengan kriteria “sedang”.
3. Peningkatan *self-efficacy* siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan pada materi kubus dan balok dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil *self-efficacy* siswa dari uji coba I ke uji coba II.

## 5.2. Saran

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

1. Para guru agar dapat menggunakan perangkat pembelajaran matematika berberbasis penemuan *Project Based Learning* berbantuan *macromedia flash* dan instrumen sebagai alternatif pembelajaran di dalam kelas karena perangkat tersebut telah efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan aspek tertinggi yaitu *generality*.
2. 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.
3. Kepada sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasana seperti infokus dan colokan listrik yang bagus yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.