

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 2 Sidikalang pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran berbasis *quantum learning* menggunakan bahan ajar interaktif. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif. Sebelum melakukan pembelajaran berbasis *quantum learning*, masih ada siswa yang belum menuiskan hal yang diketahui dari soal yang diberikan dan langsung menuliskan penyelesaian, setelah melakukan pembelajaran berbasis *quantum learning* menggunakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan, siswa dapat menyelesaikan masalah matematis dengan langkah langkah tertentu diantaranya metode grafik, metode eliminasi, metode substitusi dan metode campuran.
2. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif. Untuk memperoleh kriteria efektif ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* yang dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif pada uji coba 1 dan uji coba 2 dimana ketuntasan klasikal siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* yang dikembangkan pada uji coba 1 mencapai 86,67% dan ketuntasan klasikal siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* yang dikembangkan pada uji coba 2 mencapai 93,33%.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* perlu dikembangkan pada materi-materi lainnya
2. Bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* yang dikembangkan perlu dikembangkan lebih menarik baik dari aspek tampilan maupun pemuatan materi sehingga dapat memudahkan siswa menggunakan bahan ajar interaktif
3. Bahan ajar interaktif berbasis *quantum learning* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana belajar matematika kelas VII





THE
Character Building
UNIVERSITY