

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran LKPD berbantuan geogebra berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar peserta didik termasuk dalam kategori valid dengan memperoleh skor rata-rata 4,82.
2. Kepraktisan media pembelajaran LKPD berbantuan geogebra berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar peserta didik termasuk dalam kategori praktis dengan memperoleh skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92%, dan skor rata-rata respon positif peserta didik sebesar 92,61%.
3. Keefektifan media pembelajaran LKPD berbantuan geogebra berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar peserta didik termasuk dalam kategori praktis dapat dilihat berdasarkan ketuntasan secara klasikal peserta didik sebesar 93,75%, pada ketercapaian tujuan pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 88,58%, dan pada pengukuran kemandirian belajar peserta didik diperoleh 13 peserta didik pada kategori sangat baik, 18 peserta didik pada kategori baik, dan 1 peserta didik pada kategori cukup baik. Respon positif peserta didik ditunjukkan pada angket respon peserta didik dengan skor rata-rata sebesar 92,61%.

4. Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* mengalami peningkatan pada kategori sedang dengan nilai N-gain sebesar 0,42. Hal ini dapat dilihat pada penguasaan kemampuan berpikir kritis matematis antara *pretest* dan *posttest*, di mana pada *pretest* sebanyak 16 peserta didik yang berada pada kategori tinggi, 4 peserta didik pada kategori cukup, 6 peserta didik pada kategori rendah, dan 6 peserta didik pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada *posttest* diperoleh hasil sebanyak 12 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, 18 peserta didik berada pada kategori tinggi, dan 2 peserta didik berada pada kategori rendah.
5. Peningkatan kemandirian belajar peserta didik yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* mengalami peningkatan pada kategori sedang dengan nilai N-gain sebesar 0,32 yang berada pada kategori sedang. Pada hasil angket kemandirian belajar sebelum pembelajaran sebanyak 4 peserta didik yang memiliki kemandirian belajar pada kategori sangat baik, sebanyak 18 peserta didik memiliki kemandirian belajar pada kategori baik, sebanyak 10 peserta didik memiliki kemandirian belajar pada kategori cukup baik, dan tidak ada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar pada kategori kurang baik. Sedangkan pada hasil angket kemandirian belajar setelah pembelajaran sebanyak 13 peserta didik memiliki kemandirian belajar pada kategori sangat baik, sebanyak 18 peserta didik memiliki kemandirian belajar pada kategori baik, sebanyak 1 peserta didik memiliki kemandirian

belajar pada kategori cukup baik, dan tidak ada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar pada kategori kurang baik.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya dan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada materi persamaan garis lurus dengan submateri persamaan garis lurus dan gradien garis lurus maka dianjurkan melakukan ekspansi ke submateri lainnya untuk memperluas cakupan materi LKPD secara menyeluruh sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Serta agar dapat mengembangkan media LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* dengan materi yang berbeda agar terciptanya keragaman referensi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik kelas VIII MTSS Madinatussalam yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar peserta didik, maka disarankan pada guru dan peneliti lain agar dapat mengembangkan media LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* dengan format, bahasa, dan isi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan matematis lainnya.

3. Bagi guru dan peneliti lain yang ingin menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* atau melakukan penelitian serupa agar dapat memberikan sesi pengenalan model dan media yang dikembangkan pada peserta didik sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang baru bagi mereka. Hal ini dilakukan agar waktu yang telah dirancang pada modul ajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Bagi guru dan peneliti lain yang ingin menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis kontekstual berbantuan *geogebra* atau melakukan penelitian serupa agar dapat mempersiapkan diri seperti menggunakan teknik rotasi pengawasan atau pembagian tugas pengawasan antara peneliti dan guru. Peneliti dan guru dapat merencanakan jadwal rotasi yang memungkinkan mereka untuk memperhatikan setiap peserta didik secara bergantian selama sesi diskusi kelompok. Selain itu, pemberian pelatihan tambahan bagi guru tentang cara mengawasi dan memfasilitasi diskusi kelompok secara efektif juga dapat membantu memastikan bahwa proses diskusi peserta didik dapat terpantau dengan baik.
5. Bagi peneliti lain yang ingin menggunakan media pembelajaran berbantuan *geogebra* dapat diintegrasikan dengan berbagai Platform Pembelajaran Daring (LMS) seperti Moodle, Google Classroom, atau Canvas. Integrasi ini memungkinkan guru untuk menetapkan tugas GeoGebra langsung dalam LMS, memantau progres peserta didik, dan memberikan umpan balik secara terpusat.

6. Bagi peneliti lain yang ingin menggunakan media pembelajaran berbantuan *geogebra* dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *geogebra* yang lebih interaktif dan menarik, seperti membuat kuis interaktif, permainan matematika, atau simulasi berbasis web.



THE
Character Building
UNIVERSITY