

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* dikembangkan dengan menggunakan pengembangan Plomp yang terdiri dari 4 empat fase. Adapun 4 fase adalah sebagai berikut:
 - a. Fase investigasi awal
Pada fase investigasi awal, dilakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi dan analisis tuntutan kurikulum dengan cara wawancara kepada pihak SMP IPIEMS Surabaya. Hasil wawancara digunakan untuk memperoleh beberapa informasi misalnya kurikulum yang digunakan di SMP IPIEMS Surabaya adalah kurikulum 2013, pembelajaran matematika yang dilakukan pada siswa masih konvensional. Dari beberapa informasi yang diperoleh maka ditarik kesimpulan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture*.
 - b. Fase Desain
Fase selanjutnya yaitu merancang atau mendesain awal perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian. Perangkat yang dimaksud pada penelitian ini yaitu berupa RPP dan LKS. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi RPP dan LKS, lembar aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan

- sintaks dan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran, angket respon siswa.
- c. Fase Realisasi
Fase realisasi yaitu pembuatan perangkat pembelajaran yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran yang dinamakan *prototype I*.
 - d. Fase Tes, Evaluasi, dan Revisi
Fase selanjutnya yaitu fase tes, evaluasi dan revisi yang meliputi penilaian oleh pakar ahli dan uji coba terbatas. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli selanjutnya digunakan untuk merevisi *prototype I* yang akan menghasilkan *prototype II*. *Prototype II* inilah yang akan digunakan untuk melaksanakan uji coba terbatas.
2. Perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* telah dinilai “**valid**”. Hal ini terlihat dari penilaian tiga validator yang menghasilkan nilai rata-rata total kevalidan RPP 3,92 dan LKS sebesar 3,94.
 3. Perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* berupa RPP dan LKS telah dinilai praktis oleh para ahli dengan penilaian “B” yang artinya perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.
 4. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini “**efektif**”. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran, respon siswa, dan hasil belajar siswa.
 - a. Aktivitas siswa telah memenuhi kriteria “**efektif**”, dengan melihat perolehan rata-rata nilai aktivitas siswa yang diperoleh dari kedua pengamat yaitu 18,5.
 - b. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran selama berlangsungnya uji coba terbatas memenuhi

- kriteria “**efektif**” dengan 32 langkah yang terlaksana dan prosentasenya sebesar 100%.
- c. Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran tergolong sangat baik sehingga memenuhi kriteria “**efektif**” dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 3,79.
 - d. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* memenuhi kriteria “**efektif**” dengan diperoleh rata-rata prosentase respon siswa sebesar 71,7% dan mendapatkan kategori positif.
 - e. Hasil belajar siswa kelas VIIIA SMP IPIEMS Surabaya memenuhi “**efektif**” dengan tercapainya standar keberhasilan setiap siswa dilihat dari penguasaan indikator (afektif, kognitif, psikomotorik) yaitu mencapai rata-rata ≥ 70 .

B. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan penulis sebagai sumbangan pemikiran terhadap pengembangan perangkat pembelajaran khususnya dalam matematika adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan tahapan pemecahan masalah Polya menggunakan strategi pemecahan masalah *draw a picture* hendaknya dikembangkan untuk pokok bahasan yang lain, karena berdasarkan angket respon siswa diperoleh siswa sangat antusias dengan respon yang positif terhadap pembelajaran ini.
2. Perangkat pembelajaran ini hendaknya diujicobakan pada kelas lain atau sekolah-sekolah lain sehingga diperoleh perangkat pembelajaran yang jauh lebih baik.
3. Diharapkan pada penelitian selanjutnya lebih memperhatikan alokasi waktu serta pengkondisian siswa dan tempat yang efektif.