

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa proses penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang meliputi: (1) fase investigasi awal yang meliputi: (a) analisis kurikulum, (b) analisis siswa, (c) analisis materi, (d) analisis tuntutan kurikulum.; (2) fase desain yang meliputi kegiatan perancangan yang diperoleh dari gambaran analisis topik, analisis tugas, penyusunan RPP dan penyusunan LKS; (3) fase realisasi, dimana pada fase ini dihasilkan prototipe 1. Hasil dari fase realisasi ini adalah perangkat pembelajaran matematika menggunakan metode *brain based learning* untuk melatih metakognitif siswa pada materi SPLDV yang terdiri dari RPP, LKS, serta instrumen-instrumen yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian; (4) fase tes, evaluasi dan revisi yang meliputi: validasi perangkat pembelajaran metode *brain based learning* untuk melatih metakognitif siswa oleh validator yang berkompeten kemudian dilanjutkan dengan revisi yang menghasilkan prototipe II yang selanjutnya digunakan dalam uji coba terbatas sehingga yang meliputi: validasi perangkat dan uji coba prototipe.
2. Perangkat pembelajaran matematika pada metode *brain based learning* dinyatakan valid dengan kevalidan RPP sebesar 3,86 dan LKS sebesar 3,8.
3. Kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari penilaian yang ada pada lembar validator memiliki rata-rata penilaian B, ini berarti perangkat pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi.

4. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini “efektif”. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan sintak, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
 - a. Keterlaksanaan sintak dalam melaksanakan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran metode *brain based learning* mendapat total rata-rata sebesar 3,4 dengan predikat “Baik”.
 - b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran matematika dengan metode *brain based learning* memiliki prosentase siswa aktif sebanyak 83.1% dan siswa pasif sebanyak 16.9%. Karena prosentase siswa aktif lebih besar dibandingkan prosentase siswa pasif, maka aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *brain based learning* dikatakan “aktif”.
5. Hasil tes berdasarkan kriteria kemampuan keterampilan metakognisi siswa menyatakan bahwa terdapat terdapat 6 anak yang memiliki kemampuan keterampilan tinggi hal itu berarti , dan sisanya anak dengan berdasarkan kriteria kemampuan keterampilan metakognisi sedang 24.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Selama pelaksanaan penelitian, perlu memperhatikan waktu dan penguasaan kelas sehingga pembelajaran lebih efisien dan data dapat dipertanggung jawabkan dengan baik.
2. Karena hasil dari penelitian dirasa kurang maksimal, maka penelitian ini perlu dilakukan tindak lebih lanjut, terkait dengan waktu, penelitian ini membutuhkan waktu yang lama, dan rencana kegiatan yang di laksanakan supaya lebih dimatangkan lagi.