

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* di kelas VII-b SMP MUHAMMADIYAH 4 Gadung, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* dikembangkan berdasarkan model pengembangan perangkat 4D karya Thiagarajan yang di modifikasi menjadi 3D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan). Tahap *Define* (pendefinisian) meliputi 5 langkah, yaitu: 1) analisis awal akhir; 2) analisis siswa; 3) analisis konsep; 4) analisis tugas; 5) spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap *Design* (perancangan). meliputi 3 langkah, yaitu: 1) penyusunan format; 2) perancangan awal; 3) penyusunan tes. Tahap *Development* (Pengembangan). Meliputi 2 langkah yang dilakukan, yaitu: 1) penilaian para ahli; 2) ujicoba terbatas.
2. Pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* masuk dalam

kriteria valid karena penilaian dari kedua validator menghasilkan rata-rata total dalam kategori valid, dengan hasil rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,32 dan rata-rata total kevalidan LKS sebesar 3,28.

3. Pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* masuk dalam kriteria praktis karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi RPP dan LKS mendapat rata-rata penilaian “B” dari para validator. Hal ini berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori “praktis” dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
4. Pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* masuk dalam kriteria efektif hal ini didasarkan pada hasil yang dicapai pada tiap indikator keefektifan sebagai berikut:
 - a. Aktivitas siswa yang dilakukan pada ujicoba terbatas tergolong dalam kategori efektif, karena persentase siswa aktif telah memenuhi kriteria lebih dari 70%, yakni sebanyak 92,97%.
 - b. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* adalah positif, dengan rata-rata persentase tiap komponen siswa menyatakan senang, baru, berminat, dan ya untuk setiap pertanyaan pada lembar angket respon siswa lebih dari 70%.

- c. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran selama berlangsungnya ujicoba terbatas sepenuhnya terlaksana, dengan persentase keterlaksanaan sintaks pembelajaran sebesar 100% dengan nilai rata-rata sebesar 3,0225 yang berarti RPP yang digunakan dalam penelitian ini telah terlaksana dengan kategori sangat baik.

B. Saran

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

1. Pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* hendaknya dikembangkan untuk pokok bahasan matematika yang lain, dengan metode pembelajaran yang lain dan media pembelajaran yang lebih inovatif, karena berdasarkan respon siswa diperoleh bahwa siswa berminat mengikuti pembelajaran selanjutnya.
2. Pembelajaran matematika berbasis masalah mengaplikasikan *brain management* dengan bantuan *software cargo bridge* ini hendaknya diujicobakan juga pada kelas lain atau sekolah-sekolah lain sehingga diperoleh perangkat pembelajaran yang lebih baik.