

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pertanyaan penelitian, diperoleh beberapa simpulan penelitian sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika menggunakan metode *Creative Problem Solving* (CPS)

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan menurut model Plomp. Berikut gambaran secara singkat dari proses tersebut.

##### a. **Investigasi Awal (*Preliminary Research*)**

Pada tahap *Preliminary Research* dilakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi ajar, dan analisis tuntutan kurikulum.

- 1) Analisis Kurikulum
- 2) Analisis Siswa
- 3) Analisis Materi
- 4) Analisis Tuntutan Kurikulum

##### b. **Tahap Perancangan (*Prototyping Phase*)**

Pada tahap ini dirancang perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode CPS dan instrument penelitian kemudian disebut dengan prototipe 1. Perangkat pembelajaran yang dimaksud yaitu RPP dan LKS. Sementara itu, instrumen penelitian yang disusun terdiri dari lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan angket respons siswa.

Perangkat pembelajaran yang merupakan bagian dari prototipe 1 kemudian divalidasi. Setelah divalidasi, prototipe 1 kemudian direvisi. Hasil revisi tersebut disebut dengan prototipe 2.

##### c. **Tahap Penilaian (*Assessment Phase*)**

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas terhadap 37 siswa kelas VII-B SMP Darul Muta'alimin Taman Sidoarjo dengan menggunakan prototipe 2. Uji coba

ini dilakukan untuk memperoleh data aktivitas siswa, keterlaksanaan pembelajaran, respons siswa, hasil penilaian siswa.

**d. Pengujian, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*)**

Fase tes, evaluasi, dan revisi yang meliputi : penilaian para ahli dan uji coba terbatas. Hasil dari fase uji coba terbatas berupa data penelitian dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, data penelitian akan dianalisis sehingga menghasilkan laporan penelitian dan perangkat pembelajaran akan direvisi sehingga menghasilkan *prototipe final*.

2. Masing-masing perangkat pembelajaran matematika menggunakan metode *creative problem solving* (CPS), yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dinilai valid oleh para ahli dengan kevalidan RPP 4,064 dan LKS 3,458. Sehingga perangkat pembelajaran dikatakan valid. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan metode *creative problem solving* (CPS), dinilai praktis oleh para ahli, dengan penilaian “B” untuk perangkat pembelajaran dan ketiga validator dengan nilai “B” pada perangkat RPP, yang berarti bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
3. Aktivitas siswa telah memenuhi kriteria efektif, dengan hasil persentase tiap aspek adalah: mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru sebesar 29.2188 % presentase, kategori tentang membaca/memahami masalah kontekstual di LKS sebesar 3.4375%, presentase kategori tentang menyelesaikan masalah/ menemukan cara dan jawaban dari masalah dengan menggunakan metode *creative problem solving* (CPS) sebesar 4.21875 %, presentase kategori tentang melakukan hal yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar (mengerjakan evaluasi, melakukan presentasi, menulis materi yang diajarkan) sebesar 3.28125 %, presentase aspek tentang berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat / ide kepada teman atau guru sebesar 5.625%, presentase kategori tentang menarik kesimpulan suatu prosedur atau konsep sebesar 1.875 %

dan presentase kategori tentang perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM sebesar 2.34375%.

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran matematika menggunakan metode *creative problem solving* (CPS) yang diterapkan mayoritas terlaksana. Nilai rata-rata sebesar 3,372: yang berarti RPP yang digunakan dalam penelitian ini telah terlaksana dalam kategori baik.

Keefektifan perangkat pembelajaran diperoleh dari data hasil uji coba terbatas. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila perangkat mendapat respons positif dari siswa dan ketuntasan belajar klasikal terpenuhi. Dari table 4.13 dapat diamati bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran dalam katagori positif. Ketuntasan belajar klasikal untuk masing-masing kompetensi seperti yang terlihat pada tabel lebih dari 75 %. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar klasikal tercapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan (*effectiveness*).

Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode *creative problem solving* (CPS), mendapat respon positif.

## **B. Saran**

1. Dalam penelitian ini, skala penilaian yang digunakan terlalu bersifat umum. Hal tersebut dapat berakibat pada perbedaan pandangan para validator dalam menilai kevalidan perangkat. Oleh sebab itu, sebaiknya skala penilaian beserta kriterianya dibuat lebih spesifik lagi.
2. Guru hendaknya dapat menyusun perangkat pembelajaran serupa untuk materi yang lain, sehingga dapat menjadi sumber belajar alternative dalam proses pembelajaran.