

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS dengan pendekatan *problem based learning* yang mengacu pada *learning trajectory* yang berorientasi pada kemampuan penalaran matematis siswa dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa, analisis situasi, dan analisis pembelajaran. Tahap berikutnya yaitu tahap perancangan (*design*) yaitu membuat rancangan awal RPP dan LKS. Kemudian, dilakukan pengembangan perangkat pada tahap *development* berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan yang paling penting dan membutuhkan waktu yang paling lama. Hal ini dikarenakan tahap *development* harus menyesuaikan langkah-langkah pendekatan *problem based learning* dan mengacu pada *learning trajectory*. Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi dan revisi berdasarkan saran dari validator. Kemudian dilakukan uji coba pada tahap implementasi (*implementation*). Setelah perangkat diujicobakan, perangkat pembelajaran dilakukan evaluasi

(*evaluation*) yang meliputi analisis data untuk mengetahui kualitas produk dan revisi akhir.

2. Ditinjau dari segi kevalidan, perangkat pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* yang mengacu pada *learning trajectory* yang berorientasi pada kemampuan penalaran matematis siswa termasuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata skor penilaian RPP sebesar 4,27 dari nilai maksimum 5,00 sedangkan rata-rata skor penilaian LKS sebesar 4,05 dari nilai maksimum 5,00 termasuk dalam kategori valid.
3. Ditinjau dari segi kepraktisan, perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata hasil angket respon guru sebesar 3,73 dari nilai maksimum 4,00 dan nilai rata-rata hasil angket respon siswa sebesar 3,44 dari nilai maksimum 4,00.
4. Ditinjau dari segi keefektifan, perangkat pembelajaran efektif berdasarkan hasil tes kemampuan penalaran matematis. Persentase ketuntasan siswa sebesar 91% dengan kategori sangat baik dan rata-rata nilai kemampuan penalaran matematis sebesar 88%. Berdasarkan hasil uji t diperoleh taraf signifikansi  $0,000 < \alpha = 0,05$  yang menunjukkan nilai rata-rata siswa lebih 70.

Perangkat pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* yang mengacu pada *learning trajectory* yang berorientasi pada kemampuan penalaran matematis siswa yang telah dikembangkan layak digunakan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* yang mengacu pada *learning trajectory* untuk memfasilitasi siswa belajar pada materi aritmetika sosial.
2. Perangkat pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* yang mengacu pada *learning trajectory* telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan penalaran matematis pada materi aritmetika sosial. Dengan demikian, dapat dilakukan penelitian serupa pada materi lain.