

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *creative problem solving* menggunakan *web google sites* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis CPS menggunakan *web google sites*, tahapan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Penyusunan media ini dipadukan dengan pendekatan berbasis *creative problem solving* yang melibatkan penyajian materi secara interaktif melalui *web google sites*. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan pendekatan pemecahan masalah secara kreatif, guna meningkatkan kemampuan literasi matematis mereka. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan langkah-langkah *creative problem solving*, yaitu klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan dan implementasi. Media ini juga menyajikan contoh soal yang penyelesaiannya yang berisi indikator literasi matematis, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi matematis mereka.
2. Kualitas media pembelajaran berbasis *creative problem solving* menggunakan *web google sites* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dinilai berdasarkan tiga kriteria kelayakan, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Kriteria kevalidan media

pembelajaran dilihat berdasarkan hasil angket validasi oleh tim ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain. Dari hasil tersebut, diperoleh persentase kevalidan untuk aspek materi sebesar 83,33% dengan kategori sangat valid, dan untuk aspek desain sebesar 92,22% dengan kategori sangat valid. Kriteria kepraktisan media pembelajaran dilihat berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru yaitu uji coba perorangan dan kepada siswa yaitu uji coba kelompok kecil. Persentase tingkat kepraktisan yang diperoleh dari guru adalah 96,52% dengan kategori sangat praktis, sementara dari siswa diperoleh persentase 90,74% dengan kategori sangat praktis. Kriteria keefektifan media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil angket efektivitas oleh siswa dan hasil tes kemampuan literasi matematis siswa. Dari angket efektivitas yang diisi oleh siswa, diperoleh persentase sebesar 86,20% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, tingkat keefektifan juga dilihat dari hasil tes kemampuan literasi matematis siswa, dimana hasil *pretest* menunjukkan rata-rata skor sebesar 19,92 dengan kategori “Sangat Rendah”. Setelah pembelajaran menggunakan media berbasis CPS melalui *web google sites*, hasil *posttest* meningkat dengan rata-rata skor sebesar 70,19 yang masuk dalam kategori “Sedang”. Adapun hasil perhitungan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,63 menunjukkan peningkatan dalam kategori “Sedang”. Dalam bentuk persentase, efektivitas skor *N-Gain* mencapai 63,23%, yang berada dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *creative problem solving* menggunakan *web google sites* dapat efektif meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *creative problem solving* menggunakan *web google sites*, yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa sebagai sarana untuk belajar secara mandiri. Hal ini dikarenakan media pembelajaran ini mudah diakses dan digunakan, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi matematika, khususnya dalam topik sistem persamaan linear dua variabel. Selain itu, media ini juga efektif dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

5.3 Saran

1. Media pembelajaran berbasis *creative problem solving* (CPS) menggunakan *web google sites* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai alternatif bahan belajar mandiri oleh siswa.
2. Saran dari peneliti untuk penelitian yang akan datang sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis web namun terintegrasi dengan aplikasi lain yang mampu mendukung siswa dalam melakukan penyelesaian soal menggunakan rumus-rumus matematika. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini, tidak hanya terbatas pada materi statistika saja namun bisa untuk materi-materi lain pada mata pelajaran matematika.