

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berkaitan dengan perolehan penelitian yang sudah dilaksanakan pada pengembangan *self and peer assesment* berbasis model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika, dapat disimpulkan berikut ini :

1. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut didapatkan perangkat pembelajaran berupa LKPD dan RPP. LKPD matematika berisi materi mata pelajaran peluang untuk kelas VII semester 2. Didalam LKPD dan RPP terdapat sistematika penulisan, yaitu pada LKPD matematika materi peluang terdiri dari judul dan cover, nama, satuan pendidikan, jenjang pendidikan, petunjuk penggunaan, KI dan KD, IPK, materi, serta soal kegiatan untuk mengasah kemampuan siswa terhadap mata pelajaran peluang. Pada RPP terdapat judul, satuan pendidikan, jenjang pendidikan, waktu, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berisikan inti dari kegiatan pembelajaran, penutup yang terdapat penilaian dalam pembelajaran. LKPD membantu untuk dapat membimbing, mengorientasi, mengembangkan, serta menganalisis dan mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa. LKPD dan RPP dilakukan pada saat akan melakukan proses pembelajaran, LKPD sebagai penunjang siswa untuk bahan ajar dalam pembelajaran matematika, dan juga RPP sebagai pedoman atau penunjang guru dalam mengajar di kelas. RPP membantuu guru dalam merancang strategi pembelajaran, memahami tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, da mengembangkan kegiatan pembelajaran.
2. Berdasarkan dari penelitian, validasi terdiri dari intrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. Instrumen penelitian diantaranya angket motivasi belajar matematika siswa, angket *self assesment*, angket *peer assesment*, dan

angket respon siswa. Untuk perangkat pembelajarannya yaitu menggunakan RPP dan LKPD. Validitas yang dilakukan pada kelas kontrol didapatkan hasil dari angket motivasi belajar matematika pada penelitian ini yang valid sebanyak 22 item pernyataan dari 35 item pernyataan dan didapatkan nilai reliabelnya 0,876 dengan kategori reliabilitasnya tinggi artinya valid/layak digunakan. Validitas angket *self assesment* didapatkan hasil angket yang valid sebanyak 20 item pernyataan dari 35 item pernyataan dan didapatkan nilai reliabelnya 0,853 dengan kategori tinggi artinya valid/layak digunakan. Hasil validitas angket *peer assesment* didapatkan hasil angket yang valid sebanyak 22 item pernyataan dari 35 item pernyataan dan didapatkan nilai reliabelnya 0,877 dengan kategori tinggi artinya valid/layak digunakan. Validitas pada perangkat pembelajaran didapatkan hasil uji pada RPP sebanyak 4,5 dengan kategori tinggi artinya valid/layak digunakan. Validitas untuk LKPD didapatkan hasil uji sebanyak 4,7 dengan kategori tinggi artinya valid/layak digunakan.

3. Berkaitan dengan penelitian, ditunjukkan bahwa perangkat pengembangan *self and peer assesment* berbasis model pembelajaran *problem based learning* memiliki hasil validasi valid. Hasil validasi dari angket motivasi awal dan akhir yang diberikan pada kelas VIII B diperoleh hasil N-gain nya yaitu 0,70 berkategori tinggi dan persentasenya 70,37% dinyatakan cukup efektif. Hasil uji *paired sample t-test* pada angket motivasi belajar matematika siswa dihasilkan nilai sig. 0,000. Hasil dari uji angket *self assesment* diperoleh rerata 0,53 berkategori sedang dan persentasenya yaitu 53,55% artinya kurang efektif. Karena, pada uji normalitas tidak terdistribusi dengan normal, maka akan di uji lagi dengan uji *mann-whitney* dan dihasilkan nilai asymp. sig (2-tailed) 0,000 kemudian dilakukan pengujian *paired sample t-test* nya diperoleh nilai sig. 0,000. Hasil uji angket *peer assesment* diperoleh rata-rata 0,57 kategori sedang dengan persentase nya 57,66% artinya cukup efektif. Karena, pada uji normalitasnya tidak terdistribusi normal maka di uji lagi dengan uji *mann-whitney* didapatkan hasil asymp. sig (2-tailed) 0,000 kemudian dilakukan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig. 0,000. Terdapat juga angket respon siswa sebagai

pendukung dalam penelitian, hasil dari respon siswa di model yang formulasi didapatkan rata-rata 68,3 berkategori tinggi. didasari atas data hasil penelitian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan *self and peer assesment* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

## 5.2 Saran

Bersumber pada penelitian yang telah dilakukan, terdapat sejumlah saran diantaranya :

1. Bagi sekolah, yaitu berkaitan dengan penelitian yang sudah dilaksanakan pada mata pelajaran matematika di sekolah, peneliti menyarankan agar dalam pembelajarannya menerapkan penilaian yang lebih variatif, salah satunya seperti *self and peer assesment* berbasis model pembelajaran *problem based learning*, agar siswa dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan masing-masing dan dalam penilaiannya siswa bisa lebih *improve* lagi untuk lebih semangat dalam belajar matematika, dan membuat siswa berani dalam menyelesaikan tugas. Sehingga, tercapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.
2. Bagi siswa, yaitu diharapkan untuk lebih banyak berlatih, percaya diri dan aktif dalam menyampaikan pendapat maupun pertanyaan jika menghadapi kesulitan dalam pengerjaan, dengan begitu pembelajaran matematika tidak terasa sulit dikerjakan bahkan tidak terasa bosan hanya dengan melihat soalnya saja, sehingga dapat terdorong sifat untuk lebih bersemangat belajar dalam belajar matematika dan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.
3. Bagi peneliti, yaitu peneliti sadar akan kekurangan dalam penelitian ini. Terdapat bagian yang menurut peneliti masih belum sempurna bahkan baik. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya penelitian lanjutan untuk menyempurnakannya. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti ingin menyarankan agar dapat digunakan pada pokok bahasan matematika yang lain, dilakukan di beberapa sekolah sehingga mengetahui peningkatan motivasi dalam hasil uji coba nya dalam skala besar.