

BAB V KESIMPULAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Desain *Learning Trajectory* (LT) berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan telah terbukti valid. Berdasarkan aspek isi, bahasa, penyajian, dan kontekstual HLT memperoleh nilai rata-rata 0,851, LKPD memperoleh nilai rata-rata 0,850, modul ajar memperoleh nilai rata-rata 0,855. Sementara untuk soal tes berdasarkan aspek isi, bahasa, dan penyajian memperoleh nilai rata-rata 0,870. Semua produk tergolong valid, karena nilai Aiken's $V > 0,8$. Ini menunjukkan bahwa desain tersebut layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi persamaan garis lurus.
- b. Desain *Learning Trajectory* yang dikembangkan memiliki karakteristik yang mengintegrasikan ketujuh komponen utama model *Contextual Teaching and Learning*, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Selain itu, desain memuat tujuan pembelajaran, rangkaian aktivitas kontekstual, serta dugaan respon siswa yang disertai antisipasi guru. Dengan demikian, desain yang dibuat dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih terstruktur, kontekstual, dan berpusat pada siswa.
- c. *Learning Trajectory* dengan model *Contextual Teaching and Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi persamaan garis lurus. Dari 30 siswa, sebanyak 26 siswa (87%) menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, sedangkan 4 siswa (13%) berada dalam kategori sedang. Rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,79, nilai ini termasuk ke dalam kategori tinggi. Untuk nilai presentase peningkatan mencapai 79% dengan kategori tafsiran efektif. Hal ini menunjukkan peningkatan secara jelas antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

5.2. Saran

a. Untuk Guru

Guru dapat memanfaatkan desain *Learning Trajectory* dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai panduan untuk merancang suatu pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. HLT dapat membantu guru memetakan alur pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penerapan komponen-komponen CTL seperti konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik terbukti efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar, memudahkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang sedang dipelajari, dan mendukung dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

b. Untuk Siswa

Penting untuk memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, terutama melibatkan mereka ke dalam aktivitas pemecahan masalah. Melalui kegiatan ini siswa untuk terbiasa berpikir kritis, mengembangkan keterampilan refleksi, dan mampu menerapkan konsep matematika yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata

c. Untuk Sekolah

Dukungan sekolah terhadap *Learning Trajectory* berbasis CTL mencakup penyediaan lingkungan pembelajaran yang kondusif, media pembelajaran yang kontekstual, dan pelatihan bagi guru dalam penyusunan lintasan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum.

d. Untuk Penelitian Selanjutnya

Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada materi persamaan garis lurus dengan menggunakan variasi kontekstual yang berbeda dalam pembelajaran, sehingga dapat dilihat sejauh mana perbedaan konteks pemahaman dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu juga, penelitian serupa dapat diterapkan pada topik matematika yang lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk menguji konsistensi efektivitas *Learning*

Trajectory berbasis CTL serta mengeksplorasi pengembangan lintasan belajar yang lebih kompleks dan berkelanjutan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

