

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Analisis desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dilakukan dengan menganalisis instrumen tes *learning obstacle*, desain didaktik awal (DDA), dan revisi desain didaktik (RDD). Yang dianalisis dari setiap instrumen tes adalah butir soal, kemampuan siswa, dan ringkasan statistik instrumen. Adapun hasilnya adalah :

1. Instrumen Tes Berpikir Kreatif Matematika *Learning Obstacle*

Instrumen tes ini telah memiliki kesesuaian untuk dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari dua butir soal tingkat kesulitannya terdapat soal sulit dan mudah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi sebanyak 7 siswa, berkemampuan sedang 12 siswa, dan 12 siswa berkemampuan rendah. Kemudian statistik secara keseluruhan tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa berada diatas kesulitan soal. Aspek reliabilitas soal bagus akan tetapi konsistensi siswa dalam mengerjakan soal masih lemah dan interaksi antara siswa dan butir soal masih buruk.

2. Instrumen Tes Berpikir Kreatif Matematika Desain Didaktik Awal

Pada intrumen ini telah memiliki sesesuaian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen ini terdiri dari dua buah butir soal, satu soal dengan kategori sulit dan satu dengan kategori mudah. Terdapat 17 siswa berkemampuan sedang dan 8 orang berkemampuan rendah. Kemudian statistik secara keseluruhan kemampuan berfikir kreatif siswa lebih tinggi dari tingkat kesulitan butir soal. Instrumen ini memiliki aspek reliabilitas yang bagus akan tetapi konsistensi jawaban siswanya masih lemah dan interaksi yang terjadi anantara siswa dan butir soal masih buruk.

3. Instrumen Tes Berpikir Kreatif Matematika Revisi Desain Didaktis

Untuk instrumen ini pengerjaan dilakukan secara berkelompok. Dari hasil analisis, instrumen ini belum maksimal untuk digunakan mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa karena masih terdapat dua butir soal yang masih memenuhi kriteria *Outfit MNSQ* dan *point measure correlation*. Dari empat butir soal terdiri dari satu butir soal sangat sulit, satu butir soal sulit, dan dua butir soal mudah. Dari enam kelompok ada satu kelompok dengan kemampuan tinggi, empat kelompok dengan kemampuan sedang, dan satu kelompok berkemampuan rendah. Berdasarkan data statistik secara keseluruhan, kemampuan berpikir kreatif siswa berada diatas tingkat kesulitan soal, akan tetapi konsistensi siswa dalam mengerjakan soal dan aspek reliabilitasnya masih lemah, dan interaksi yang terjadi antara setiap kelompok dan butir soal masih buruk.

B. Saran

Berdasarkan nalisis desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan teori *rasch model* untuk mengevaluasi pembelajaran baik itu instrumen tes atau melakukan pengukuran terhadap kemampuan siswa.

2. Bagi peneliti lain

Peneliti lain khususnya dalam bidang pendidikan dapat menggunakan teori *rasch model* untuk melakukan analisis data yang berupa instrumen tes untuk mengoptimalkan hasil penelitiannya.