

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Analisis desain didaktik dengan menganalisis butir soal *learning obstacle*, desain didaktik awal, dan revisi desain didaktik dalam kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan Rasch Model aplikasi Winstep. Dengan Rasch Model aplikasi Winstep menganalisis sebaran kemampuan siswa dan sebaran tingkat kesulitan soal, tingkat kesulitan butir soal, tingkat kemampuan individu, pola respon jawaban siswa, dan ringkasan statistik pada setiap instrumen penelitian yaitu *learning obstacle*, desain didaktik awal, dan revisi desain didaktik. Analisis ini dilakukan terhadap 59 data siswa, 9 data *learning obstacle*, 23 data desain didaktik awal, dan 9 data revisi desain didaktik (27 siswa pengerjaan berkelompok).

1. Instrumen Tes *Learning Obstacle* yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang pertama, pada peta wright terdapat lima siswa yang memiliki tingkat abilitas diatas nilai *logit* tingkat kesulitan soal yang sukar dan empat siswa yang memiliki abilitas dibawah dari nilai *logit* tingkat kesulitan soal yang mudah. Terdapat tiga kelompok soal pada instrumen tes *learning obstacle* ini yaitu sukar, sulit dan mudah. Pada kemampuan individu terlihat dalam menjawab soal-soal pada instrumen tes terdapat satu siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif matematikanya tinggi, tujuh siswa memiliki tingkat berpikir kreatif matematikanya sedang, dan satu orang tingkat berpikir kreatifnya rendah. Dalam pola respon dalam jawaban siswa, satu siswa yang memiliki jawaban yang unik yang mana dapat mengerjakan soal yang sulit tetapi tidak dapat mengerjakan soal yang mudah dengan tepat. Dalam respon siswa dan butir soal memiliki ringkasan statistik bahwa tingkat kemampuan siswa lebih kecil dari pada tingkat kesulitan butir soal, yang akhirnya memiliki respon atau jawaban siswa yang lemah.
2. Instrumen Tes Desain Didaktik Awal yang merupakan jawaban rumusan masalah yang kedua, hasil dari instrumen ini telah dilakukannya pembelajaran etnomatematika sunda menggunakan endog-endogan yang

Fujana Tri Barkah, 2020

**ANALISIS DESAIN DIDAKTIS MENGGUNAKAN RASCH MODEL PADA PEMBELAJARAN  
ETNOMATEMATIKA SUNDA DALAM PERMAINAN ENDOG-ENDOGAN TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF MATEMATIK DI KELAS VI SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mana pada peta wright terdapat enam belas siswa yang memiliki tingkat abilitas tinggi diatas tingkat kesulitan soal yang mengartikan bahwa tingkat berpikir kreatif matematik siswa dalam menjawab soal tinggi. Terdapat tujuh siswa dari tingkat abilitas dibawahdari siswa yang memiliki abilitas tinggi. Pada butir soal instrumen tes desain didaktik awal terdapat tiga kelompok soal yaitu sukar, sulit dan sangat mudat. Pada tingkat abilitas atau kemampuan individu dalam berpikir kreatif matematik, terdapat satu orang siswa yang memiliki tingkat kreatif tinggi, enam belas siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif sedang dan enam orang siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Dalam pola respon yang diberikan oleh siswa, terdapat dua orang yang unik, bisa mengerjakan soal yang sulit tetapi tidak bisa menjawab soal yang mudah dengan benar. Pada ringkasan statistik instrumen tes desain didaktik awal memiliki ringkasan bahwa kualitas butir soal bagus akan tetapi kemampuan siswa lebih kecil dari tingkat kesulitan soal yang menjadikan interaksi antara person dan item menjadi buruk dan konsisten jawaba siswa lemah.

3. Instrumen Tes Revisi Desain Didaktik yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ketiga, hasil dari instrumen ini setelah melakukan pembelajaran etnomatematika sunda menggunakan permainan endog-endogan yang mana telah melewati revisi pada desain didaktis, pada peta wright terdapat dua kelompok siswa dari total sembilan kelompok yang memiliki abilitas tinggi dari pada ketujuh kelompok lainnya. Ketujuh kelompok tersebut tidak dapat menjawab dengan benar soal yang diberikan. Pada instrumen tes revisi desain didaktis hanya memiliki satu kelompok soal yaitu dalam katagori sulit yang berdampak pada kelompok kemampuan siswa hanya menjadi kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Pola respon yang diberikan masih dapat ditingkat oleh siswa dengan menggunakan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Ringkasan statistik pada instrumen revisi desain didaktis adalah kualitas butir soal lemah, memiliki interaksi antara person dan item yang bagus, konsisten jawaban anak lemah, dan tingkat kemampuan siswa yang sesuai dengan tingkat kesulitan butir soal.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis instrumen tes *Learning Obstacle*, Desain Didaktik Awal, Revisi Desain Didaktik pada kemampuan berpikir kreatif matematik siswa, maka diajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan Rasch Model dengan aplikasi Winstep yang dapat membantu guru dalam melihat kemampuan siswa, tingkat kesulitan butir soal hingga dapat melihat bagaimana pola respon yang diberikan oleh para siswanya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dalam memberikan soal untuk mengetahui kemampuan siswa berikanlah soal lebih dari dua agar dapat lebih optimal dalam mengelompokkan kemampuan siswa seperti apa dan bagaimana