

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Bahan ajar tersebut membuat guru lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Bagi guru, baik dalam tuntutan kompetensi pedagogik maupun kompetensi profesional, berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengembangkan sumber belajar dan bahan ajar (Permendiknas, 2007). Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Learning obstacle* yang teridentifikasi dalam materi konsep kesebangunan dan kekongruenan diperoleh berdasarkan hasil jawaban siswa dan hasil wawancara. Adapun *ontogenic obstacle* yang ditemukan meliputi: (1) Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana terdapat beberapa siswa yang tidak tertarik belajar konsep kesebangunan dan kekongruenan segitiga, ini terungkap berdasarkan wawancara mendalam bahwa mereka tidak tertarik belajar matematika karena merasa tidak ada manfaatnya dalam kehidupan mereka sekarang. (2) Siswa kesulitan dalam meletakkan sisi-sisi yang bersesuaian karena berdasarkan soal tes nomor satu serta dari hasil wawancara siswa, ternyata siswa tidak bisa memaknai konsep kesebangunan dan kekongruenan sebagai dua segitiga yang memiliki perbandingan sisi-sisi yang bersesuaian sama dan tidak tahu meletakkan sisi-sisi mana yang bersesuaian. *Didactical obstacle* yang ditemukan meliputi: (1) Soal yang diberikan kurang bervariasi, dimana dari hasil wawancara mendalam siswa mengatakan bahwa contoh soal yang diberikan tidak dihubungkan dengan kehidupan nyata. Sedangkan *epistemology obstacle* yang ditemukan meliputi: (1) Siswa salah dalam tata cara penamaan segitiga seperti halnya siswa menganggap segitiga ABC akan sama dengan segitiga BCA. (2) Siswa tidak bisa menyelesaikan permasalahan konsep kesebangunan dan kekongruenan segitiga yang dikaitkan dengan teorema pertidaksamaan segitiga.
2. Dilihat dari sudut pandang *hypothetical learning trajectory* yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebelum siswa diberikan materi inti kesebangunan dan kekongruenan, lebih baik guru memastikan terlebih dahulu mengenai materi prasyarat

yang dibutuhkan. Sehingga sebelum mempelajari *lesson design* konsep kesebangunan dan kekongruenan, terlebih dahulu guru menyiapkan bahan ajar untuk konsep nya terlebih dahulu, meliputi konsep kesebangunan, dan konsep kekongruenan.

3. Berdasarkan pengembangan *learning trajectory*, peneliti membuat dua desain didaktis yang mencakup desain didaktis 1 (konsep kesebangunan), dan desain didaktis 2 (konsep kekongruenan). Situasi konsep desain didaktis 1 menerapkan lima fase urutan belajar geometri menurut teori Van Hiele dimulai dengan menghadapkan siswa pada dua buah gambar yang bertujuan untuk mengatasi *learning obstacle* terkait konsep kesebangunan. Situasi konsep desain didaktis 2, peneliti mengadaptasi teori belajar konstruktivisme yang menekankan mengenai proses belajar bermakna yang akan terjadi apabila siswa berperan aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri baik melalui pengalaman sebelumnya ataupun hasil diskusi dengan temannya.
4. Implementasi desain didaktis dilakukan dalam 2 pertemuan, dimana pada kegiatan 1 bertujuan agar siswa dapat memahami konsep kesebangunan secara tepat serta untuk menuntun siswa mengenai pemaknaan konsep kesebangunan sehingga siswa mampu memaknai secara mendalam mengenai konsep kesebangunan. Hasil implementasi 1 menunjukkan sebagian besar siswa tidak memperhatikan gambar secara rinci sehingga tidak mengetahui sisi-sisi dan sudut yang bersesuaian. Kegiatan 2 bertujuan agar siswa dapat memahami konsep kekongruenan secara tepat. Secara garis besar hasil implementasi yang telah dilakukan sudah sesuai dengan *lesson design* yang telah disusun seperti prediksi respon siswa terhadap situasi didaktis yang diberikan dan antisipasi terhadap respons tersebut.
5. Desain didaktis menghasilkan desain didaktis rekomendasi. Beberapa bagian pada desain didaktis memerlukan perubahan dengan tujuan membawa pembelajaran selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Contoh perbaikan pada desain didaktis seperti menambahkan variasi soal cerita lainnya di dalam lembar kerja siswa tersebut tanpa memberikan step-step pengerjaannya. Hal ini bertujuan melatih siswa untuk sering mengerjakan soal-soal berbasis permasalahan soal cerita.

5.2 Saran

Sejak mulai terdeteksi menyebarnya di Indonesia wabah Corona yang berasal dari Wuhan China awal maret 2020, telah mengubah gaya hidup masyarakat Indonesia. Apalagi sejak himbauan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diterapkan pemerintah, maka dunia pendidikan pun mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini

tentu berpengaruh terhadap penelitian yang peneliti laksanakan. Dengan demikian peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bangun kultur pembelajaran yang baik agar ketika implementasi kultur pembelajaran di kelas mendukung dengan baik, seperti: tidak mengobrol selama proses pembelajaran, tidak keluar masuk kelas jika ada alasan yang *urgent*, membiasakan mendengarkan pendapat temannya, serta memberikan tanggapan. Baiknya kultur belajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran, dengan kultur belajar yang baik diharapkan dapat lebih efektif dan efisien dalam membangun pembelajaran yang bermakna.
2. Melihat dari kekurangan desain didaktis ini, peneliti menyarankan agar peneliti lain memperbaiki Desain Didaktis sesuai Desain Didaktis Rekomendasi yang sudah dijabarkan sebelumnya seperti menambahkan jumlah variasi soal dalam Lembar Kerja Siswa, serta memperhatikan kembali desain didaktis yang dibuat dengan alokasi waktu yang telah ditentukan agar saat pelaksanaan implementasi desain yang dirancang dapat terlaksana sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
3. Bagi penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan mengimplementasikan desain didaktis rekomendasi dari penelitian ini jika ditemukan karakteristik hambatan belajar serupa.