

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital memberikan pengaruh sebesar 65,61% terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional memberikan pengaruh sebesar 59,44% terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Terdapat perbedaan pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital dan pendekatan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Jika dilihat dari nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 0,54 dan pada kelas kontrol yaitu sebesar 0,17 maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis di kelas eksperimen 0,37 lebih besar dari pada di kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai Koefisien Determinasi yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 65,61% dan pada kelas kontrol yaitu sebesar 59,44% maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital memberikan pengaruh lebih besar dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibandingkan penggunaan pendekatan konvensional.

5.2 Implikasi

Berikut ini adalah implikasi dari penelitian yang telah dilakukan peneliti.

1. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Untuk pelajaran matematika, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara pembelajaran yang menggunakan pendekatan

Realistic Mathematics Education dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan konvensional.

2. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam penggambaran masalah yang berhubungan dengan pengalaman siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru dalam menyajikan materi matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun, karena waktu yang kurang pada penelitian ini sehingga peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum maksimal, meskipun secara keseluruhan adanya perkembangan dan mengalami peningkatan. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* perlu dibiasakan sehingga siswa terbiasa belajar berdasarkan pengalaman.
2. Pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital secara umum dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Akan tetapi, pada penelitian ini masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Untuk itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memberikan hasil peningkatan yang lebih menyeluruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan membiasakan memberi soal-soal yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah matematis dan tidak rutin.
3. Pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media komik digital peningkatannya masih dalam kategori sedang, hal ini dikarenakan waktu yang digunakan tidak mencukupi. Diharapkan agar peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa termasuk ke dalam kategori tinggi perlu perencanaan yang matang dan waktu yang lebih banyak.

4. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih baik lagi untuk mendukung penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
5. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan meneliti aspek-aspek lain secara lebih terperinci yang belum terjangkau oleh penulis saat ini, misalnya meneliti kemampuan pemahaman matematis siswa, kemampuan berpikir kritis siswa, dan motivasi belajar siswa.