

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN PENELITIAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi, maka sesuai dengan rumusan masalah peneliti memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi lebih tinggi secara signifikan dari pendekatan matematika realistik saja.
2. Pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi lebih tinggi secara signifikan dari pendekatan matematika realistik saja.
3. Berdasarkan kategorisasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan kategori peningkatan pemecahan masalah tinggi, sedang, maupun rendah yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi lebih tinggi secara signifikan dari pendekatan matematika realistik saja.

5.2 Saran

Implikasi hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dan pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi lebih tinggi secara signifikan dibandingkan pendekatan matematika realistik saja. Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa lebih mendalam dan secara praktis penelitian ini dapat

- dijadikan refleksi bagi siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam. Sementara itu, secara praktis penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi tenaga pendidik bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika pada bab bangun ruang sisi datar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
 3. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi berdasarkan kategori peningkatan kemampuan pemecahan masalah tinggi, sedang, rendah. Maka secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam. Sementara itu, secara praktis penelitian ini dapat dijadikan informasi bahwa penggunaan pendekatan matematika realistik berbantuan video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa untuk siswa dengan kategori peningkatan pemecahan masalah matematis tinggi, sedang, dan rendah.
 4. Instrumen LKPD dalam penelitian ini menggunakan satu indikator capaian pembelajaran yang terlalu terbuka. Maka untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan perbaikan menjadi indikator capaian pembelajaran yang lebih tertutup yaitu menjelaskan kubus dan balok berdasarkan unsur-unsurnya.