

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan Bab IV mengenai temuan dan pembahasan, maka peneliti akan memaparkan simpulan yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi bilangan pecahan menggunakan pembelajaran pendekatan RME berbantuan media *puzzle* di kelas eksperimen dan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* di kelas kontrol. Adapun simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut.

- 5.1.1 Pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle* pada materi bilangan pecahan berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dilihat dari perolehan *gain* sebesar 0,81 dengan kategori tinggi. Pendekatan RME berbantuan media *puzzle* ini memfasilitasi keterampilan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dan peserta didik tidak hanya belajar konsep secara teoritis, tetapi juga diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan konteks nyata melalui media *puzzle* yang dapat menginspirasi pemikiran kreatif dan solusi yang inovatif.
- 5.1.2 Pembelajaran pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* pada materi bilangan pecahan berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dilihat dari perolehan *gain* sebesar 0,34 dengan kategori rendah. Nilai *gain* ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle*, meskipun peningkatannya termasuk ke dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* masih memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
- 5.1.3 Pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* dengan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* keduanya berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Pengaruh dari pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle* lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan media *puzzle* yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *gain* sebesar 0,81 lebih besar daripada 0,34. Meskipun terdapat perbedaan pengaruh antar keduanya, efektivitas suatu pendekatan pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan keterampilan guru.

5.2 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang efektif sehingga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II. Hasil penelitian ini ditujukan untuk lingkungan pendidikan, terutama dalam mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan terkait pendekatan RME berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Penelitian ini memiliki implikasi yang diharapkan bagi guru dan peserta didik di antaranya guru dapat memahami dan mengimplementasikan pendekatan RME berbantuan media *puzzle* ketika pembelajaran berlangsung. Begitu pula dengan peserta didik membawa pengalaman belajar yang baru dan menarik, serta peserta didik lebih memahami secara mendalam mengenai konsep bilangan pecahan dengan dihubungkan situasi yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menemukan beberapa temuan pada penelitian yang telah dilakukan. Temuan peneliti dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan maupun upaya perbaikan dalam penerapan pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis peserta didik. Berdasarkan hasil temuan peneliti menuliskan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Guru

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan salah satunya adalah keterbatasan dalam segi waktu. Sebelumnya, peserta didik sangat jarang diberikan soal kemampuan pemecahan masalah matematis,

sehingga mereka memiliki pengalaman terbatas dalam menyelesaikan jenis soal tersebut. Selain itu, bahasa yang digunakan di soal *pretest* dan *posttest* terlalu tinggi untuk tingkatan kelas rendah. Hal ini menyebabkan memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami dan menyelesaikan soal-soal yang ada di *pretest*, *posttest*. Untuk keterbatasan ini, guru perlu menyusun strategi yang lebih efisien dalam penggunaan waktu pembelajaran dan membuat pertanyaan di soal *pretest* dan *posttest* yang lebih sederhana sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik serta lakukan uji coba soal di sekelompok kecil peserta didik dari tingkatan kelas yang sama sebelum menggunakan soal secara luas. Meskipun ada peningkatan keseluruhan dalam pembelajaran, pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle* guru perlu menerapkan secara konsisten. Hal ini bertujuan untuk membiasakan memberi soal-soal yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah matematis secara intensif, sehingga peserta didik terlatih untuk menyelesaikan soal cerita.

5.3.2 Bagi Peserta Didik

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa peserta didik yang menunjukkan kecenderungan dalam bergantung pada bimbingan dari guru saat menyelesaikan soal LKPD. Hal ini mencerminkan kurangnya keyakinan atau kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal matematika. Hal tersebut dapat menghambat pengembangan keterampilan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Untuk mengatasi keterbatasan ini, salah satunya adalah mengubah pola pikir belajar dari orientasi pada hasil menjadi fokus pada proses. Dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle*, diharapkan peserta didik tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam disiplin ilmu lainnya. Pembelajaran dilakukan melalui kolaborasi antar peserta didik untuk saling mendukung dan belajar dari satu sama lain, sehingga membantu mengurangi rasa takut terhadap

pelajaran matematika. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan matematika dan menyelesaikan masalah dengan lebih percaya diri.

5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, peneliti belum memperluas indikator kemampuan pemecahan masalah matematis pada aspek memeriksa kembali, media *puzzle* yang digunakan bersifat monoton, dan LKPD di kelas kontrol tidak memuat langkah-langkah pendekatan saintifik. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai pembelajaran pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan media *puzzle* dapat memperluas ide dengan menggunakan indikator kemampuan pemecahan masalah yang lebih beragam, membuat media *puzzle* yang interaktif dengan teknologi yang lebih modern, dan mencantumkan langkah-langkah pendekatan saintifik di LKPD dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.