

## BAB VI

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 6.1. Simpulan

Simpulan didasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian yang telah peneliti sampaikan pada BAB IV. Tercapainya tujuan penelitian ini diindikatori pada jawaban-jawaban atas pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Rata-rata skor perolehan kemampuan komunikasi matematis (KKM) calon guru sekolah dasar yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi lebih tinggi daripada rata-rata skor perolehan KKM mahasiswa yang memperoleh *direct instruction*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *blended learning* berbantuan gamifikasi pengaruhnya lebih tinggi terhadap perolehan kemampuan komunikasi matematis daripada *direct instruction*. Nilai standar deviasi yang diperoleh pada skor KKM mahasiswa yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi lebih tinggi daripada nilai standar deviasi pada skor KKM mahasiswa yang memperoleh *direct instruction*. Hal ini menunjukkan bahwa skor KKM mahasiswa yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi lebih menyebar daripada skor KKM yang memperoleh *direct instruction*. Nilai *skewness* dari kedua kelas mahasiswa tersebut memiliki skor yang positif sehingga dapat diartikan bahwa data skor-skor KKM mahasiswa miring positif dan cenderung berkumpul pada skor yang rendah.
2. *Blended learning* berbantuan gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dengan kategori rendah.
3. *Direct instruction* atau pembelajaran langsung berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dengan kategori rendah.
4. Terdapat perbedaan pengaruh *blended learning* berbantuan gamifikasi dengan *direct instruction* terhadap perolehan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dimana *blended learning* berbantuan gamifikasi pengaruhnya lebih tinggi daripada *direct instruction*.

5. Terdapat perbedaan pengaruh *self-regulated learning* (SRL) terhadap perolehan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar. Mahasiswa yang memiliki tingkat SRL tinggi perolehan kemampuan komunikasi matematisnya lebih tinggi daripada mahasiswa yang memiliki tingkat SRL sedang dan rendah. Kemudian, mahasiswa yang memiliki tingkat SRL sedang perolehan kemampuan komunikasi matematisnya lebih tinggi daripada mahasiswa yang memiliki tingkat SRL rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat SRL berpengaruh pada skor perolehan kemampuan komunikasi matematisnya.
6. Terdapat efek interaksi antara pembelajaran dengan tingkat SRL terhadap perolehan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar. Sebagai contoh, mahasiswa dengan tingkat SRL tinggi yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi skor perolehan kemampuan komunikasi matematisnya lebih tinggi daripada mahasiswa dengan tingkat SRL tinggi yang memperoleh *direct instruction*.
7. Rata-rata skor peningkatan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi berada pada kategori sedang. Sedangkan, rata-rata skor peningkatan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memperoleh *direct instruction* berada pada kategori rendah.
8. Terdapat perbedaan pengaruh *blended learning* berbantuan gamifikasi dengan *direct instruction* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar dimana *blended learning* berbantuan gamifikasi pengaruhnya lebih tinggi daripada *direct instruction* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar.
9. Terdapat perbedaan pengaruh *self-regulated learning* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar. Mahasiswa yang memiliki tingkat *self-regulated learning* tinggi lebih tinggi peningkatan kemampuan komunikasi matematisnya daripada mahasiswa yang memiliki tingkat *self-regulated learning* sedang

dan rendah. Serta mahasiswa yang memiliki tingkat *self-regulated learning* sedang lebih tinggi peningkatan kemampuan komunikasi matematisnya daripada mahasiswa yang memiliki tingkat *self-regulated learning* rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *self-regulated learning* dapat mempengaruhi skor peningkatan kemampuan komunikasi matematisnya.

10. Terdapat efek interaksi antara pembelajaran dengan tingkat *self-regulated learning* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar. Sebagai contoh, mahasiswa dengan tingkat *self-regulated learning* tinggi yang memperoleh *blended learning* berbantuan gamifikasi skor peningkatan kemampuan komunikasi matematisnya lebih tinggi daripada mahasiswa dengan tingkat *self-regulated learning* tinggi yang memperoleh *direct instruction*.
11. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara SRL dengan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar. Nilai *R Square* nya sebesar 0,179 yang berarti bahwa sebesar 17,9% KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dapat dijelaskan oleh SRL, sedangkan 82,1% KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dapat dijelaskan oleh variabel lainnya.
12. SRL berpengaruh positif terhadap KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar. Hal ini dilihat dari persamaan regresi linear yang memperlihatkan hubungan antara SRL ( $X$ ) dan KKM ( $Y$ ) sebagai berikut:

$$Y = 21,041 + 0,624X$$

Hal ini berarti bahwa SRL ( $X$ ) memiliki pengaruh positif terhadap KKM ( $Y$ ) mahasiswa calon guru sekolah dasar. Sehingga, setiap skor SRL meningkat 1-unit, maka skor KKMnya akan meningkat sebesar 0,624 unit.

13. Konjektur yang didapatkan oleh peneliti mengaitkan tingkat SRL dengan KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan poligon, segitiga dan segiempat adalah sebagai berikut:

- a. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL tinggi yang belajar dengan *blended learning* berbantuan gamifikasi digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya seluruh indikator KKM yaitu alasan rasional, ekspresi ide matematika, evaluasi ide matematika, manipulasi permasalahan matematika dan model matematika.
- b. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL sedang yang belajar dengan *blended learning* berbantuan gamifikasi digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya indikator KKM yang meliputi alasan rasional, evaluasi ide matematika, manipulasi permasalahan matematika, dan model matematika.
- c. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL rendah yang belajar dengan *blended learning* berbantuan gamifikasi digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya indikator KKM yang meliputi alasan rasional, ekspresi ide matematika, evaluasi ide matematika, dan model matematika.
- d. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL tinggi yang belajar dengan *direct instruction* digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya seluruh indikator KKM yaitu alasan rasional, ekspresi ide matematika, evaluasi ide matematika, manipulasi permasalahan matematika dan model matematika.
- e. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL sedang yang belajar dengan *direct instruction* digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya indikator KKM yang meliputi alasan rasional, ekspresi ide matematika dan model matematika.
- f. KKM mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki tingkat SRL rendah yang belajar dengan *direct instruction* digambarkan oleh penguasaan mahasiswa dengan dimilikinya indikator KKM yang meliputi alasan rasional, ekspresi ide matematika, evaluasi ide matematika dan model matematika.

## 6.2. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh pembaca sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan untuk menguji keefektifan *blended learning* berbantuan gamifikasi dengan memperluas subjek penelitian, kelas maupun level sekolah yang berbeda. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan dapat diterapkan pada mahasiswa calon guru yang ada di Universitas yang tersebar di Indonesia.
2. Mempertimbangkan untuk menguji keefektifan *blended learning* berbantuan gamifikasi pada materi pembelajaran yang berbeda dengan penelitian ini. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan dapat memberikan materi operasi hitung campuran bilangan bulat ataupun materi lainnya.
3. Mempertimbangkan pengujian pengaruh *blended learning* berbantuan gamifikasi terhadap berbagai aspek kognitif lainnya, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir logis, kemampuan berpikir kreatif ataupun kemampuan penalaran matematis.
4. Mempertimbangkan analisis tingkat SRL siswa pada tingkat sekolah atau tingkat kelas yang berbeda. Misalkan melakukan penelitian dengan mempertimbangkan tingkat SRL pada tingkat SD, SMP atau SMA.