

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas dalam pembahasan mengenai penelitian “penggunaan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *smart apps creator* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa sd dalam konsep pengukuran”, terdapat tiga kesimpulan yang menjadi fokus dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Penerapan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *smart apps creator* pada materi luas dan volume dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan. Selain itu, dari hasil analisis dengan diperkuat hasil uji hipotesis terhadap rumusan masalah pertama menggunakan uji *paired sample test* kelas eksperimen.
2. Penerapan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *powerpoint* pada materi luas dan volume dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan. Selain itu, dari hasil analisis nilai N-Gain kelas kontrol terhadap rumusan masalah kedua, namun masih pada kategori kurang efektif dan diperkuat dengan hasil uji hipotesis terhadap rumusan masalah kedua menggunakan uji *paired sample test* kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi matematis kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dari perbedaan rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diperkuat dari hasil uji hipotesis rumusan masalah ketiga menggunakan uji *independent sample t-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan penerapan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *smart apps creator* menunjukkan bahwa penerapan pendekatan RME dan bantuan media *smart apps creator* ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi luas dan volume. Penerapan pendekatan RME dengan bantuan *smatr apps creator* ini dapat memberikan alat agar siswa dapat mempelajari lebih lanjut mengenai materi pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna dan antusias. Adapun manfaat dari aplikasi *smart apps creator* ini adalah siswa dapat mempelajari materi atau bermain *game* edukatif yang terdapat pada aplikasi dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batas ruang dan waktu. Aplikasi *smart apps creator* ini juga dapat digunakan tanpa menggunakan kuota internet sehingga siswa dapat menggunakan kapan saja, orang tua dapat terlibat dalam proses pembelajaran di rumah untuk membimbing anaknya.

5.3 Saran

Berikut beberapa saran berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai penggunaan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *smart apps creator*:

- a. Bagi sekolah, selaku pembuat kebijakan diharapkan dapat mendukung penuh terhadap penerapan pendekatan RME untuk siswanya dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika. Dukungan tersebut dapat berupa pengoptimalan pada fasilitas belajar di sekolah yang mendukung, pelatihan bagi guru dan siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar yang lebih meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.
- b. Bagi guru, merekomendasikan penggunaan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *smart apps creator* sebagai alternatif dalam pembelajaran ataupun pada saat diharuskan siswa melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Sehingga siswa lebih menguasai pembelajaran karena dapat mempelajari materi dimana saja dan kapan saja.

- c. Bagi peneliti dan peneliti lain yang berminat melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan dari pelaksanaan pembelajaran ini adalah setiap kelompok membawa *smartphone* bukan hanya satu orang namun beberapa atau semuanya sehingga pembelajaran dapat lebih meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Selain itu, dapat menerapkan pendekatan serupa pada topik yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitasnya.