

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran biasa.
2. Peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran biasa ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa kategori atas, tengah, dan bawah.
3. Tidak terdapat interaksi antara pembelajaran (*Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dan pembelajaran biasa) dengan kemampuan awal matematis (atas, tengah, bawah) siswa dalam peningkatan kemampuan representasi matematis siswa.
4. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa kategori atas, tengah, dan bawah.
5. *Self-efficacy* matematis siswa yang mendapat *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) tidak berbeda secara signifikan dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran biasa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dapat dijadikan salah satu alternatif model yang efektif pada materi geometri untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa, tidak hanya pada siswa KAM tinggi, tetapi juga untuk siswa pada KAM tengah dan bawah. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis, KAM tinggi Sowanto, 2015

**SITUATION-BASED LEARNING (SBL) BERBANTUAN PROGRAM GEOMETER'S SKETCHPAD (GSP)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS
DAN SELF-EFFICACY SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya berbeda secara signifikan dengan KAM bawah, sedangkan antara KAM atas dan KAM tengah serta antara KAM tengah dan KAM bawah tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan representasi matematisnya.

2. Bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) terhadap *self-efficacy* siswa agar lebih memperhatikan lama pelaksanaan penelitian. Hal ini dikarenakan waktu pemberian perlakuan yang hanya lima kali pertemuan belum cukup untuk memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* siswa. Selain itu, untuk mengetahui lebih spesifik tingkatan *self-efficacy* siswa disarankan selain menggunakan angket juga dilakukan wawancara secara individu.
3. Bagi guru atau peneliti lain yang ingin mengaplikasikan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP), ketika mengajukan permasalahan dalam bentuk situasi pada LKS sebaiknya dibuat sederhana sehingga mudah dipahami siswa. Selain itu, untuk siswa SMP pada tahap *posing* selain guru memberikan *scaffolding*, bisa juga dibantu dengan langsung menyisipkan informasi tambahan untuk menemukan apa yang tanyakan pada LKS.
4. Pada penelitian ini aspek kognitif yang dikaji hanya kemampuan representasi matematis dan aspek afektif yang diukur hanya *self-efficacy*. Pada penelitian lainnya diharapkan untuk mengkaji pembelajaran menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan Program *Geometer's Sketchpad* (GSP) dalam meningkatkan aspek kognitif maupun aspek afektif lainnya.