

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian serta pembahasan terhadap hasil hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil-hasil penelitian tersebut.

A. Kesimpulan

1. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.
2. a. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan sama dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa tinggi.
b. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa sedang.
c. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan

Rezi Ariawan, 2013

Penerapan Pendekatan Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa rendah.

3. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.
4. a. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa tinggi.
 b. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa sedang.
 c. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, bila ditinjau dari kategori kemampuan awal matematis siswa rendah.
5. Siswa menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran matematika, terhadap pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw*, serta terhadap soal pemecahan masalah dan komunikasi matematis.

Rezi Ariawan, 2013

Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Implikasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah diungkapkan di atas, maka implikasi dari hasil-hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* sesuai jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* sesuai jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan kemampuan awal matematis kategori sedang dan rendah.
3. Pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* sesuai jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa
4. Pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* sesuai jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dengan kemampuan awal matematis kategori tinggi, sedang dan rendah.
5. Penerapan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* mendapatkan respon yang positif dari siswa, sehingga dapat dipandang memiliki potensi untuk mengubah cara pandang siswa bahwa belajar matematika bukan hanya belajar menghitung dan menghafal rumus-rumus, tetapi belajar memahami dan merasakan manfaat dari matematika yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang sudah diuraikan di atas, maka dipaparkan beberapa saran dari peneliti diantaranya yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* hendaknya menjadi alternatif pendekatan pembelajaran bagi guru

Rezi Ariawan, 2013

Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SMP khususnya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa.

2. Perlu diadakan sosialisasi kepada guru tentang pentingnya kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis serta pengembangannya dalam pembelajaran.
3. Jika guru ingin mengimplementasikan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw*, maka sebaiknya guru memperhitungkan setiap kegiatan yang akan dilakukan agar waktu yang tersedia mencukupi untuk melaksanakan pendekatan pembelajaran tersebut.
4. Penerapan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* di kelas, hendaknya disertai dengan lebih banyak latihan-latihan soal yang bervariasi yang dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat direnovasi dengan menyertakan aktivitas pembelajaran lainnya dalam penerapan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking*.
6. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw* untuk kemampuan matematis lainnya, seperti kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.
7. Bagi peneliti selanjutnya, jika melanjutkan penelitian ini dengan menyertakan (KAM) siswa, maka sebaiknya disusun soal-soal yang dapat menginterpretasikan pengetahuan siswa sebenarnya.
8. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin menerapkan pendekatan pembelajaran *Visual Thinking* disertai aktivitas *Quick on the Draw*, sebaiknya memilih materi yang cocok, karena tidak semua materi cocok untuk disampaikan dengan pendekatan pembelajaran ini.

Rezi Ariawan, 2013

Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu