

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa:

1. Secara keseluruhan maupun berdasarkan kategori KAM (tinggi, sedang, dan rendah), peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *situation-based learning* lebih tinggi secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
2. Secara keseluruhan maupun berdasarkan kategori KAM tinggi dan KAM sedang, peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *situation-based learning* lebih tinggi secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa, sedangkan untuk peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa kategori KAM rendah yang memperoleh pembelajaran model *situation-based learning* tidak berbeda daripada siswa kategori KAM rendah yang memperoleh pembelajaran biasa.
3. Secara keseluruhan maupun kategori KAM sedang dan KAM rendah, *self-efficacy* matematis siswa yang memperoleh model *situation-based learning* tidak berbeda daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa, sedangkan *self-efficacy* matematis siswa kategori KAM tinggi yang memperoleh pembelajaran model *situation-based learning* lebih baik daripada siswa kategori KAM tinggi yang memperoleh pembelajaran biasa.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Model *situation-based learning* dapat diimplementasikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai suatu alternatif dalam proses pembelajaran matematika, hanya saja tergantung pada kemampuan apa yang akan dikembangkan atau ditingkatkan. Artinya jika kemampuan penalaran,

komunikasi dan *self-efficacy* matematis yang akan ditingkatkan, maka model *situation-based learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran.

2. Model *situation-based learning* lebih cocok digunakan pada siswa secara keseluruhan maupun kategori KAM (tinggi, sedang, dan rendah) untuk meningkatkan kemampuan penalaran, namun kurang cocok untuk meningkatkan komunikasi matematis siswa dengan kategori KAM rendah. Sedangkan untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* matematis siswa, model ini cocok untuk siswa dengan kategori KAM tinggi saja.
3. Siswa yang memiliki kemampuan awal matematis yang baik umumnya sudah terbiasa dengan situasi yang kompleks ketika sedang dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika yang diberikan. Hasil penelitian berimplikasi bahwa siswa yang memiliki kemampuan awal matematis yang baik tersebut akan lebih mudah beradaptasi pada proses pembelajaran yang diterapkan

### 5.3 Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi peneliti terkait teoritis dan praktis berdasarkan hasil, kesimpulan, dan implikasi dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas model *situation-based learning* lebih baik daripada siswa kelas pembelajaran biasa hanya terjadi pada keseluruhan siswa dan kategori KAM (tinggi dan sedang), sedangkan pada kategori KAM rendah tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas model *situation-based learning* dan kelas pembelajaran biasa. Hal ini diduga kuat karena faktor pengelompokkan. Sehingga, disarankan kepada peneliti selanjutnya agar lebih mempertimbangkan dasar pengelompokkan yang digunakan dalam penerapan pembelajaran ini.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* matematis siswa kelas model *situation-based learning* lebih baik daripada siswa kelas pembelajaran biasa hanya terjadi pada kategori KAM tinggi, sedangkan secara keseluruhan maupun pada kategori KAM sedang dan KAM rendah tidak terdapat perbedaan *self-efficacy* matematis antara siswa kelas model *situation-based learning* dengan kelas pembelajaran biasa. Hal ini diduga karena faktor waktu penelitian yang sebentar, sehingga hanya siswa dengan kategori KAM tinggi

saja yang dapat berkembang dengan baik *self-efficacy* matematis. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar lebih mempertimbangkan lama waktu penelitian khususnya proses pembelajaran untuk meningkatkan afektif siswa khususnya *self-efficacy* matematis.

3. Tidak terdapatnya perbedaan *self-efficacy* antara siswa kelas model *situation-based learning* dengan kelas pembelajaran biasa pada kategori KAM (sedang dan rendah) diduga juga karena siswa yang belum terbiasa memperoleh pembelajaran dengan model *situation-based learning*. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperkenalkan model *situation-based learning* terlebih dahulu kepada siswa sebelum dilakukan penelitian, agar pada saat penelitian siswa sudah mulai terbiasa dan memahami tahapan model *situation-based learning* yang akan diterapkan pada proses pembelajaran.
4. Pembelajaran dengan model *situation-based learning* dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa, dan terbatas pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar menerapkan pembelajaran dengan model *situation-based learning* untuk meningkatkan kemampuan matematis dan pokok bahasan lain.
5. Pembelajaran dengan model *situation-based learning* yang diterapkan pada penelitian ini masih terbatas pada jenjang pendidikan SMP kelas VIII. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengambil populasi penelitian dari kelas lain atau jenjang pendidikan lainnya yang sesuai tahapan berpikir formal menurut Piaget atau yang lebih tinggi tingkatannya.
6. Pembelajaran dengan model *situation-based learning* dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa. Disarankan kepada para guru untuk menerapkan pembelajaran dengan model *situation-based learning* di sekolah sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis serta *self-efficacy* siswa.
7. Sekolah perlu mengembangkan soal-soal untuk meningkatkan penalaran dan komunikasi matematis siswa, agar siswa tidak hanya terbiasa mengerjakan soal-soal pada tingkat rendah yang hanya bersifat prosedural, tetapi juga terbiasa dan terampil dalam mengerjakan soal-soal pada tingkat yang lebih tinggi.