

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Pembuatan desain pembelajaran *future mapping* untuk pembelajaran konsep akar kuadrat dalam konteks luas persegi melalui model inkuiri dinilai berhasil, karena dalam praktiknya guru dapat mengantisipasi hal-hal yang akan terjadi pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat terjadi karena sebelumnya ketika pembuatan desain pembelajaran, guru memposisikan dirinya sebagai siswa dan telah memprediksikan berbagai kemungkinan yang akan terjadi pada siswa. Dengan membuat desain pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dengan optimal dan yang terpenting adalah siswa belajar dengan utuh yang melibatkan pikiran, perasaan dan gelombang dari proses pembelajaran yang dialaminya sehingga mendapatkan pengalaman estetika belajar yang berharga dan bermakna.

Ekspresi pengalaman estetika positif siswa muncul ketika siswa merasa optimis terhadap angka yang akan mereka cari dan ketika siswa selesai menghitung, lalu hasilnya hampir sesuai dengan yang mereka cari. Mereka mengekspresikan keantusiasan terhadap pembelajaran dengan berbagai macam, ada yang dengan memunculkan kata-kata unik seperti “Ahahahayeee,” bersenandung, bahkan yang jingkrak-jingkrak pun ada.

Ekspresi yang spontan tersebut adalah gambaran dari pengalaman belajar yang telah dia dapatkan. Maka kita dapat mengetahui bahwa untuk membuat anak belajar, mengemas pembelajaran dalam sebuah pengalaman belajar, sehingga pengalaman belajarliah yang akan membawa mereka ke dalam pembelajarannya.

Ekspresi pengalaman estetika negatif siswa dalam pembelajaran konsep akar kuadrat dalam konteks luas persegi adalah tanda bahwa siswa sedang dalam proses belajar lebih dalam, karena kemarahan dan kekecewaan yang dirasakannya membuat mereka semakin penasaran dan berambisi untuk menemukan jawaban dari akar enam.

Ekspresi negatif yang muncul dari diri siswa belum tentu karena pembelajarannya tidak menyenangkan dan belum tentu pula akan berdampak buruk untuk siswa, mungkin saja siswa ber-ekspresi negatif karena sedang dalam proses belajar. Karena pada hakikatnya siswa benar-benar belajar ketika pembelajaran yang dialaminya membuahkan sebuah pengalaman belajar yang bermakna.

## **B. Rekomendasi**

Setelah melakukan penelitian di SDN Safira tentang pengalaman estetika siswa pada konsep akar kuadrat dalam konteks luas persegi menggunakan model inkuiri, sebagai referensi desain pembelajaran Matematika pada konsep akar kuadrat kelas V sekolah dasar, peneliti merekomendasikan hal-hal berikut.

1. Melalui desain pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *future mapping*, dapat menjadi referensi guru dalam membuat perencanaan pembelajaran Matematika pada konsep akar kuadrat dalam konteks luas persegi
2. Dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian terkait dengan “Pengalaman Estetika Siswa” berikut penggunaannya dalam mata pelajaran lain.
3. Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kepala dinas terkait penyelenggaraan proses pembelajaran Matematika pada konsep akar kuadrat dalam konteks luas persegi di Kelas V Sekolah Dasar.

SISKA MARTINA, 2017

PENGALAMAN ESTETIKA SISWA PADA KONSEP AKAR KUADRAT DALAM KONTEKS LUAS PERSEGI MELALUI MODEL INKUIRI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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