

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dari penelitian tindakan yang telah dilakukan serta memberikan beberapa rekomendasi sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II sekolah dasar, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Realistic Mathematic Education* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II sekolah dasar dilakukan dengan menerapkan tiga prinsip dari pendekatan *Realistic Mathematics Education* dan berbasis *Student's center*. Tiga prinsip tersebut antara lain adalah *Didactical Phenomonology* (Fenoma Didaktik), *Guided Reinvention* (Penemuan kembali secara terbimbing), dan *Self Developed Model* (Pengembangan model secara mandiri). Pelaksanaan penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pada siklus I dan II dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis siswa kelas II. Hal ini terbukti dari hasil analisis pada bab sebelumnya. Pada tahap tindakan prinsip *Didactical Phenomenology* pada siklus I, peneliti membacakan masalah matematis yang berkaitan dengan dongeng dan sesuai dengan tema pembelajaran, dan siswa mengidentifikasi unsur-unsur dalam masalah. Namun kebanyakan siswa belum dapat mengidentifikasi unsur dalam masalah dikarenakan tidak dapat fokus pada permasalahan yang dibacakan. Pada siklus II, peneliti menghadirkan masalah dengan membacakan dan menampilkan permasalahan menggunakan proyektor di depan kelas sehingga siswa dapat fokus kepada masalah dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur dalam masalah dalam bentuk soal cerita. Pada tahap tindakan melaksanakan prinsip *Guided Reinvention* pada siklus I, peneliti menyajikan masalah dan menggunakan plastisin berbentuk wortel sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa ketika membimbing memecahkan masalah matematis. Siswa

memilih pendekatan atau strategi penyelesaian masalah. Pada siklus II peneliti memperbaiki Bahasa yang digunakan dalam penyampaian masalah kontekstual serta menggunakan proyektor untuk membuat siswa fokus pada masalah yang ditampilkan di depan kelas. Selain itu pun peneliti juga membawa benda konkrit roti yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah matematis. Siswa memilih pendekatan atau strategi untuk penyelesaian masalah dengan bantuan lembar kerja. Pada tahap pelaksanaan prinsip *Self Developed Model* siklus I, peneliti memberikan siswa kesempatan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan media atau cara yang dipahami oleh siswa dalam memecahkan masalah. Siswa menerapkan stratei untuk menyelesaikan masalah pada soal cerita. Pada siklus II, peneliti melakukan pengulangan untuk memahami siswa terkait dengan permasalahan agar siswa dapat memilih strategi atau rencana penyelesaian yang dapat siswa gunakan untuk menyelesaikan masalah.

2. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II sekolah dasar setelah menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* tergolong cukup baik. Berdasarkan data keterampilan pemecahan masalah siswa yang diamati melalui tes evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa dari siklus I. Peningkatan terlihat dari hasil setiap indikator keterampilan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini pun terlihat pada keempat keterampilan pemecahan masalah yang mengalami peningkatan. Pada siklus I indikator mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan ditanyakan mencapai nilai 28 dan meningkat menjadi 49 pada siklus II. Indikator Memilih pendekatan atau strategi penyelesaian masalah mendapatkan nilai 80 pada siklus I dan meningkat menjadi 87 pada siklus II. Indikator menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah pada siklus I mendapatkan nilai 69 pada siklus I dan meningkat menjadi 77 pada siklus II. Dan indikator memeriksa kebenaran jawaban yang juga meningkat menjadi 43 dengan nilai sebelumnya pada siklus I sebesar 10. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah terjadi pada

setiap siklusnya. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai dan melampaui nilai KKM pada siklus I mencapai 27,59% atau sebanyak 8 siswa. pada siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa yang dapat mencapai dan melampaui nilai KKM yakni sebesar 55,17% atau sebanyak 16 siswa. Dengan kata lain keterampilan pemecahan matematis siswa kelas II sekolah dasar meningkat dari 27,59% menjadi 55,17%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas II sekolah dasar.

1.2 Rekomendasi

Peneliti menemukan beberapa temuan pada penelitian tindakan yang telah dilakukan. Temuan peneliti dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan maupun upaya perbaikan dalam penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan hasil temuan peneliti menuliskan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Pada prinsip *Didactical Phenomenology* peneliti menyajikan masalah kontekstual yang dekat dan dapat dibayangkan oleh siswa. selain itu pun peneliti dapat menggunakan media yang membuat siswa fokus pada masalah. Peneliti dapat menggunakan benda konkrit ketika menyajikan masalah. Untuk menarik perhatian siswa pada masalah yang berbentuk soal cerita dapat menambahkan gambar atau warna pada lembar soal.
2. Pada prinsip *Guided Reinvention* peneliti membuat langkah dalam lembar kerja dengan bahasa yang mudah dipahami siswa dan menarik. Tahapan saat membimbing siswa harus jelas prosedurnya.
3. Pada tahap *Self Developed Model* peneliti melalui tahapan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan ditanyakan dalam masalah, agar dapat menstimulasi siswa untuk dapat memilih pendekatan atau strategi penyelesaian masalah serta dapat menerapkan penyelesaian masalah sesuai dengan pemahaman masing-masing.

