

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hipotesis yang pertama, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan. Hal ini didukung oleh analisis data yang telah diperoleh, diantaranya pada nilai rata-rata pretes dan postes yang dilakukan di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pretes di kelas eksperimen adalah 42,20 dengan nilai tertinggi 53 dan nilai terendah 33. Setelah mendapatkan perlakuan, nilai rata-rata postes kelas eksperimen adalah 88,03, dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya 73. Berdasarkan selisih dari rata-rata hasil pretes dan postes kemampuan komunikasi matematis di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 45,83. Selain itu, juga dapat terlihat pada rata-rata hasil uji N-gain. Pada kelas eksperimen hasil rata-rata uji N-gain adalah 0,79, atau dalam kriteria N-gain bisa diartikan bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang tinggi. Lalu berdasarkan perhitungan uji t satu sampel dengan mengolah hasil uji N-gain, diperoleh nilai signifikansi uji t satu sampel sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai signifikansi uji t satu sampel di kelas eksperimen lebih kecil dari pada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$).
2. Berdasarkan hipotesis yang ke dua, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran yang menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini didukung oleh analisis data yang telah diperoleh, diantaranya pada nilai rata-rata pretes dan postes yang dilakukan di kelas kontrol yang mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pretes di kelas kontrol adalah 41,67 dengan nilai tertinggi 53 dan nilai terendah 33. Setelah mendapatkan perlakuan, nilai rata-rata postes kelas kontrol adalah

79,77, dengan nilai tertinggi adalah 97 dan nilai terendahnya 60. Berdasarkan selisih dari rata-rata hasil pretes dan postes kemampuan komunikasi matematis di kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 38,1. Selain itu, juga dapat terlihat pada rata-rata hasil uji N-gain. Pada kelas kontrol hasil rata-rata uji N-gain adalah 0,65, atau dalam kriteria N-gain bisa diartikan bahwa rata-rata siswa kelas kontrol mengalami peningkatan yang sedang. Lalu berdasarkan perhitungan uji t satu sampel dengan mengolah hasil uji N-gain, diperoleh nilai signifikansi uji t satu sampel sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai signifikansi uji t satu sampel di kelas kontrol lebih kecil dari pada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$).

3. Terbukti bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan lebih baik dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Hal ini didukung oleh analisis data yang telah diperoleh, yaitu dapat dilihat pada hasil rata-rata postes kelas eksperimen yaitu sebesar 88,03. Sedangkan hasil rata-rata postes kelas kontrol 79,77. Selain itu, pada hasil pengujian uji t dua sampel independen yang menunjukkan nilai signifikansi uji t dua sampel independen sebesar 0,001. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak karena nilai signifikansi uji t dua sampel independen lebih kecil dari pada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan, terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan pendekatan konvensional, dan kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan lebih baik dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa implikasi dari temuan ini. Implikasi bagi peneliti adalah dapat menjadikan pengalaman dan bahan pelajaran dalam penelitian selanjutnya. Implikasi bagi siswa adalah berkembangnya kemampuan komunikasi matematis. Sedangkan bagi guru adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan

dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis.

C. Rekomendasi

Berdasarkan implikasi penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Guru

Bagi guru pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. Dalam menggunakan pendekatan ini disarankan untuk lebih memperhatikan waktu dalam bermain, dan melakukan penyesuaian antara materi pembelajaran dengan permainan yang akan digunakan, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

2. Peneliti

Bagi peneliti yang akan mengembangkan penelitian ini dapat dilakukan dalam bentuk penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Serta direkomendasikan untuk menggunakan pendekatan saintifik dengan metode permainan ini dalam meningkatkan kemampuan matematis lainnya.