

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data penelitian, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran dengan pendekatan RME yang dirancang dalam konteks penelitian ini untuk peningkatan mutu pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Meureubo adalah: Modul Ajar melalui Pendekatan RME; Lembar Aktivitas Siswa melalui Pendekatan RME; dan Buku Ajar melalui Pendekatan RME.
2. Nilai rata-rata per pertemuan kemampuan guru mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga mencapai tingkat kategori “**cukup baik**”. Pada pertemuan keempat nilai rata-ratanya mencapai tingkat kategori “**baik**”.
3. Hasil evaluasi terhadap pelaksanaan pendekatan RME dilakukan mulai dari evaluasi secara umum; evaluasi terhadap karakteristik pendekatan RME; evaluasi terhadap prinsip-prinsip pendekatan RME; dan evaluasi terhadap langkah-langkah pendekatan RME, yaitu dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi.
4. Penerapan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini diketahui dari rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah 64,0 meningkat menjadi rata-rata 69. Persentase siswa yang telah mampu memecahkan masalah adalah 67,74%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang diuraikan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan pembelajaran matematika realistik mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Temuan penelitian, hasil analisis data, perangkat pembelajaran, maupun instrumen yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada jenjang yang berbeda ataupun mata pelajaran yang berbeda dengan penelitian ini.
2. Pembelajaran matematika realistik hendaknya menuangkan masalah kontekstual dari yang paling sederhana menuju yang lebih rumit sebagai bagian pengembangan bahan ajar. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merepresentasi model dan mengaitkannya dengan konsep lain serta memuat langkah-langkah pembelajaran yang mencerminkan belajar interaktif.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika realistik hendaknya guru maupun peneliti melibatkan semua siswa berinteraksi secara positif, diawali dari mengeksplorasi masalah kontekstual, kemudian merepresentasi ke dalam model-model dan mengkomunikasikan kepada seluruh anggota kelas.
4. Subjek pada penelitian ini terbatas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Meureubo Kabupaten Aceh Barat untuk itu perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika realistik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
5. Guru perlu mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari yang relevan bagi siswa. Ini akan membantu siswa melihat aplikasi nyata dari matematika dan meningkatkan pemahaman mereka. Jika memungkinkan, lakukan eksplorasi lebih lanjut dengan membawa contoh dari lingkungan sekitar atau topik yang sedang populer di kalangan siswa, seperti penggunaan matematika dalam teknologi, keuangan pribadi,
6. Guru perlu menggunakan media atau alat peraga yang mendukung konsep yang diajarkan, seperti gambar, grafik, aplikasi komputer, atau bahkan benda-benda fisik yang dapat memvisualisasikan masalah matematika. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pembelajaran matematika realistik. Manfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran matematika yang

memungkinkan siswa untuk melihat langsung penerapan matematika dalam konteks digital, seperti kalkulator grafis atau simulasi matematika interaktif.

7. Guru perlu menciptakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok dapat memotivasi siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Berikan tugas kelompok yang mendorong kerja sama dan pemecahan masalah bersama. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja tim siswa, sekaligus mengurangi rasa cemas siswa yang lebih tertutup.
8. Guru perlu melakukan berbagai metode pengajaran untuk mengakomodasi beragam gaya belajar siswa. Misalnya, selain ceramah dan tanya jawab, bisa ditambahkan dengan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) atau pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Sesuaikan pendekatan yang digunakan dengan kebutuhan siswa. Jika ada siswa yang kesulitan, gunakan pendekatan yang lebih langsung dan konkret; sementara untuk siswa yang lebih maju, tantang mereka dengan masalah yang lebih kompleks dan terbuka.
9. Guru perlu melakukan evaluasi yang tidak hanya berbentuk ujian tertulis, tetapi juga bisa berupa tugas proyek, presentasi, atau diskusi yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka dalam konteks nyata. Terapkan evaluasi yang lebih formatif, yang tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga proses berpikir dan upaya yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan masalah. Memberikan umpan balik yang konstruktif akan sangat membantu perkembangan pemahaman siswa.
10. Guru perlu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat mereka selama proses pembelajaran. Siswa yang merasa terlibat aktif dalam pembelajaran lebih cenderung untuk memahami dan mengaplikasikan materi dengan lebih baik. Dorong siswa untuk berbagi pengalaman pribadi mereka yang berhubungan dengan konsep yang sedang dipelajari. Hal ini dapat memicu minat mereka dan membantu menciptakan hubungan yang lebih kuat antara konsep matematika dan dunia nyata.

11. Guru perlu mengenali perbedaan kemampuan antar siswa dan sesuaikan pendekatan pengajaran untuk mengakomodasi mereka. Siswa yang lebih cepat memahami materi dapat diberikan tantangan tambahan, sementara siswa yang lebih lambat membutuhkan penjelasan yang lebih mendalam. Cobalah untuk memberikan variasi dalam soal latihan, dari yang lebih sederhana hingga lebih kompleks, agar semua siswa merasa tertantang namun tidak merasa kewalahan.
12. Guru perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran matematika, seperti perangkat lunak matematika, aplikasi pembelajaran online, atau penggunaan kalkulator grafik yang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara lebih interaktif. Selain menggunakan alat bantu teknologi, ajarkan siswa bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memecahkan masalah matematis dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mengajarkan mereka cara menggunakan aplikasi anggaran untuk menghitung pengeluaran atau menghitung jarak menggunakan aplikasi peta.
13. Guru perlu mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Berikan mereka masalah yang tidak hanya menguji kemampuan mereka dalam menghitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah. ajarkan siswa bagaimana mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi, dan menilai apakah solusi mereka tepat. Ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.
14. Guru perlu melakukan refleksi setelah pembelajaran. Tanyakan pada diri sendiri dan siswa mengenai hal-hal yang baik dan yang perlu diperbaiki. Ini akan membantu guru terus berkembang dalam metode pengajaran mereka. Mengadakan sesi umpan balik dengan siswa untuk mendengarkan pendapat mereka tentang pembelajaran. sehingga guru dapat mengetahui apa yang disukai siswa dan apa yang perlu diperbaiki dalam pendekatan mereka.
15. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang positif, di mana siswa tidak merasa takut terhadap matematika. Ketakutan terhadap matematika muncul karena konsep yang tidak terhubung dengan kehidupan nyata. Gunakan cerita menarik yang relevan untuk menumbuhkan sikap positif

terhadap matematika. Memberikan apresiasi atas usaha siswa, bukan hanya hasil akhir, dapat mengurangi kecemasan mereka terhadap mata pelajaran ini.