

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan desain pembelajaran pecahan berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Negeri 61 Banda Aceh. Dari proses yang telah dilakukan, mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga validasi oleh para ahli, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Desain pembelajaran yang dibuat sudah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari para ahli yang menyatakan bahwa isi, alur, dan komponen Modul Ajar sudah sesuai dengan pendekatan RME dan karakteristik siswa kelas V.

1. Desain pembelajaran pecahan yang dibuat sudah praktis yang dilihat dari hasil uji coba terbatas di kelas V SD Negeri 61 Banda Aceh. Guru menilai bahwa perangkat mudah digunakan, langkah pembelajaran dapat diikuti, dan media yang disiapkan sesuai kondisi sekolah. Siswa memberikan respon positif karena merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Desain pembelajaran pecahan yang dibuat sudah efektif yang diukur melalui peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Data diperoleh dari pre-test dan post-test, rubrik penilaian kreativitas, serta

observasi keterlibatan siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator kelancaran, keluwesan, dan kebaruan dalam menyelesaikan soal pecahan.

3. RME membantu siswa lebih mudah memahami pecahan. Pendekatan ini mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, seperti membagi makanan, mengukur panjang, atau menghitung uang. Hal ini membuat pelajaran pecahan menjadi lebih nyata, menarik, dan tidak membingungkan.
4. Desain ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Dalam kegiatan belajar, siswa diajak untuk mencari berbagai cara menyelesaikan soal, berdiskusi dengan teman, menyampaikan pendapat, serta membuat kesimpulan sendiri. Aktivitas-aktivitas ini melatih mereka untuk lebih mandiri, percaya diri, dan terbuka terhadap ide-ide baru.
5. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa menemukan sendiri konsep pecahan.
6. Desain pembelajaran ini bisa dijadikan contoh atau model bagi guru lain dalam mengajar matematika, terutama topik-topik yang dianggap sulit. Pendekatan RME terbukti bisa mengubah cara pandang siswa terhadap matematika: dari pelajaran yang menakutkan menjadi kegiatan yang seru dan menantang.

Secara keseluruhan, pengembangan desain pembelajaran ini memberikan kontribusi positif, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga untuk menumbuhkan cara berpikir kreatif dan sikap aktif siswa dalam belajar matematika. Desain pembelajaran pecahan berbasis RME yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Negeri 61 Banda Aceh. RME mampu menghadirkan matematika yang bermakna melalui konteks nyata, serta mendorong siswa untuk menemukan berbagai cara penyelesaian masalah secara kreatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan temuan dalam penelitian ini, beberapa saran berikut disampaikan agar desain pembelajaran pecahan berbasis Realistic Mathematics Education (RME) dapat memberikan dampak lebih luas dan bermakna:

1. Untuk Guru : Pembelajaran matematika tidak harus kaku dan membosankan. Melalui pendekatan RME, guru bisa menghidupkan kembali kelas dengan menghadirkan cerita-cerita nyata, pengalaman sehari-hari, dan masalah-masalah kontekstual. Guru disarankan lebih berani mencoba pendekatan ini, karena terbukti mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari “pelajaran sulit” menjadi “petualangan yang menyenangkan.” Jangan ragu memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, berdiskusi, dan bereksplorasi.

2. Untuk Siswa : Matematika bukan soal mencari jawaban yang satu-satunya benar, tapi juga tentang berpikir, mencoba, dan menemukan cara sendiri untuk menyelesaikan masalah. Siswa diharapkan terus melatih kemampuan berpikir kreatifnya, berani mengemukakan ide, dan belajar dari pengalaman nyata di sekitar mereka. Dengan cara ini, matematika tidak hanya akan terasa mudah, tapi juga menyenangkan dan bermakna.
3. Untuk Sekolah : Sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kreatif dan mendukung inovasi. Diharapkan pihak sekolah memberi dukungan penuh kepada guru dalam menerapkan pendekatan-pendekatan baru, termasuk penyediaan media pembelajaran kontekstual, pelatihan, dan ruang kolaborasi antar guru. Ketika guru didukung, maka siswa pun akan tumbuh dalam lingkungan belajar yang positif.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya : Pengembangan desain pembelajaran ini baru awal dari banyak kemungkinan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi lain dengan pendekatan RME, mengeksplorasi pengaruhnya terhadap berbagai aspek kemampuan siswa, serta mencoba penerapan dalam skala yang lebih luas. RME masih menyimpan banyak potensi untuk digali lebih dalam sebagai pendekatan yang ramah siswa dan memerdekakan cara berpikir.