

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian selama pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri dengan menekankan pada kemampuan komunikasi matematis siswa, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis antara siswa yang diberi pembelajaran berbasis masalah dengan siswa yang diberi pendidikan matematika realistik dan siswa yang diberi pembelajaran inquiri. Secara deskriptif diperoleh rata-rata kelompok pembelajaran berbasis masalah pada indikator menyajikan pernyataan matematika secara tertulis yang berupa gambar atau deskripsi dari masalah kontekstual yang diberikan yaitu 3.23, indikator membuat model matematika yang berupa simbol matematika, menentukan strategi dan menyelesaikan masalah yaitu 3.07, indikator menjelaskan ide, strategi penyelesaian atau jawaban yang diperoleh yaitu 3.10. Sedangkan untuk kelompok pendidikan matematika realistik pada indikator menyajikan pernyataan matematika secara tertulis yang berupa gambar atau deskripsi dari masalah kontekstual yang diberikan yaitu 3.15, indikator membuat model matematika yang berupa simbol matematika, menentukan strategi dan menyelesaikan masalah yaitu 2.95, indikator menjelaskan ide, strategi penyelesaian atau jawaban yang diperoleh yaitu 3.05. Dan untuk kelompok pembelajaran inquiri pada

indikator menyajikan pernyataan matematika secara tertulis yang berupa gambar atau deskripsi dari masalah kontekstual yang diberikan yaitu 3.19, indikator membuat model matematika yang berupa simbol matematika, menentukan strategi dan menyelesaikan masalah yaitu 2.97, indikator menjelaskan ide, strategi penyelesaian atau jawaban yang diperoleh yaitu 3.04. Dalam hal ini bahwa rata-rata kemampuan komunikasi matematis yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri.

2. Aktivitas siswa pada pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri semua aspek kategori sudah memenuhi kriteria waktu ideal yang ditetapkan. Ini berarti aktivitas siswa pada ketiga pembelajaran sudah efektif karena empat kategori dari kriteria toleransi pencapain keefektifan waktu yang digunakan pada enam kategori dipenuhi.
3. Proses penyelesaian jawaban siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan komunikasi matematis pada pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada proses jawaban siswa pada pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri, dan tingkat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan komunikasi matematis pada pembelajaran berbasis masalah lebih sedikit daripada tingkat kesalahan jawaban siswa pada pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja siswa pada pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran berbasis masalah pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan hal-hal penting untuk perbaikan, untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Dalam pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik, dan pembelajaran inquiri peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, maka guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk memunculkan ide-ide atau gagasan dengan cara mereka sendiri, siswa juga hendaknya diberi kesempatan untuk menilai jawaban temannya sehingga dalam belajar siswa menjadi lebih berani untuk mengungkapkan berbagai alasan yang tepat terhadap suatu hal, lebih percaya diri dan kreatif dalam mengkomunikasikan penemuan terhadap jawaban dari suatu masalah.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik, dan pembelajaran inquiri adalah efektif. Diharapkan guru matematika dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya dalam bahasa dan cara mereka sendiri, berani berargumentasi sehingga siswa akan lebih percaya diri dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dengan demikian matematika bukan lagi momok yang sangat menyulitkan bagi siswa
3. Bagi peneliti lain yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri untuk dapat

meningkatkan kemampuan matematis yang lain seperti pemecahan masalah, penalaran matematis, koneksi matematis, representasi matematis dan sebagainya.

4. Dalam penelitian ini yang dibandingkan adalah pembelajaran berbasis masalah, pendidikan matematika realistik dan pembelajaran inquiri. Peneliti menyarankan kepada pembaca atau peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian yang sejenis, yaitu membandingkan model pembelajaran yang lebih setara, misalnya model pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis masalah yang dimodifikasi, seperti berbasis ICT.