

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dari hasil yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan pengaruh antara pendekatan matematika realistik ber-bantuan media e-learning dengan pembelajaran biasa. Pendekatan matematika realistik berbantuan media e-learning memiliki pengaruh sebesar 70,8% dan pengaruh pembelajaran biasa memiliki pengaruh sebesar 13,2%. Untuk membuktikan hal tersebut dilakukan uji t untuk melihat perbedaannya. Dari hasil uji t diperoleh hasil t hitung $>$ t tabel yaitu $4,033931 > 1,67$ yang membuktikan pengaruh keduanya berbeda.
2. Dari hasil yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan pengaruh antara pendekatan matematika realistik dengan pembelajaran biasa. Pendekatan matematika realistik memiliki pengaruh sebesar 64,72% dan pengaruh pembelajaran biasa memiliki pengaruh sebesar 13,2%. Untuk membuktikan hal tersebut dilakukan uji t untuk melihat perbedaannya. Dari hasil uji t diperoleh hasil t hitung $>$ t tabel yaitu $3,958 > 1,67$ yang membuktikan pengaruh keduanya berbeda.
3. Dari hasil yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan pengaruh antara pendekatan matematika realistik berbantuan media e-learning dengan pendekatan matematika realistik tanpa bantuan media e-learning. Namun perbedaan diantara keduanya sangat kecil yaitu pendekatan matematika realistik berbantuan media e-learning memiliki pengaruh sebesar 70,8% dan pengaruh pendekatan matematika realistik tanpa bantuan media e-learning memiliki pengaruh sebesar 64,72%. Untuk membuktikan hal tersebut dilakukan uji t untuk melihat perbedaannya. Dari hasil uji t diperoleh hasil t hitung $<$ t tabel yaitu $0,411388 < 1,67$ yang membuktikan diantara keduanya tidak memiliki perbedaan pengaruh.

5.2. Saran

1. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama yang menerapkan pendekatan matematika realistik dengan bantuan media e-learning, maka hendaknya terlebih dahulu memastikan bahwa siswa yang akan diberikan perlakuan adalah siswa yang memiliki minat belajar yang cukup terhadap mata pelajaran matematika dan memastikan bahwa pada saat penelitian akan dimulai nantinya, siswa memiliki minat yang cukup untuk memanfaatkan Edmodo sebagai media yang akan digunakan untuk melakukan interaksi agar rencana pembelajaran yang akan dilakukan berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang baik pula. Dan disarankan peneliti melakukan penelitian dalam waktu yang lebih lama agar hasilnya lebih maksimal.
2. Bagi guru, dapat menerapkan pendekatan matematika realistik berbantuan media e-learning, dimana guru dapat memaksimalkan penggunaan media e-learning yaitu Edmodo dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia di dalam aplikasi Edmodo agar kemampuan komunikasi matematis siswa dapat meningkat dan mencapai hasil yang maksimal.