

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Hasil pengembangan model pembelajaran pendidikan matematika realistic untuk meningkatkan *Adversity Quotient* siswa di MTsN Pematangsiantar adalah sebagai berikut :

1. Ditinjau dari aspek kevalidan, model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. Model pembelajaran tidak terlepas dari perangkat-perangkat pembelajaran. Untuk itu peneliti merancang system pendukung yang merupakan syarat agar model pembelajaran dapat terlaksana diantaranya adalah perangkat pembelajaran yang meliputi RPP serta LKPD. Perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan valid dengan rata-rata 4 (valid) dan 4 (Valid).
2. Ditinjau dari aspek kepraktisan, model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis. Hal ini didasarkan dari hasil angket respon siswa yaitu 92,5% .
3. Tahapan dari model pembelajaran pendidikan matematika realistic yaitu memahami masalah kontekstual, menganalisis masalah, menyelesaikan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, serta menemukan pengetahuan. Sehingga model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari tercapainya pembelajaran dimana rata-rata ketuntasan belajar individu sebesar 86,44% dengan kriteria ketuntasan klasikal diperoleh sebesar 90,6%. Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika dalam kelas terdapat 85% yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal 75%. Dengan demikian, secara klasikal memenuhi kriteria ketuntasan. Indikator dalam pembelajaran juga tercapai. Ketercapaian indikator pembelajaran dengan indikator ketuntasan adalah minimal terdapat 65% siswa yang mampu mencapai minimal 75% terhadap tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah diselesaikan ditunjukkan bahwa setiap indikator memperoleh masing-masing nilai 92,88%; 78,125%; dan 90,625%. Waktu pembelajaran dalam

penelitian ini telah sesuai dengan kriteria waktu yang dilakukan di tempat penelitian atau tidak melebihi waktu pembelajaran yang biasa dilakukan. Waktu pembelajaran berada pada batas efektif yang telah ditetapkan sesuai dengan indikatornya. Hasil respon siswa terhadap model pembelajaran pendidikan matematika realistik, didapatkan hasil bahwa 92,5% siswa merespon dengan sangat positif.

4. Peningkatan *Adversity Quotient* siswa melalui model pembelajaran pendidikan matematika realistik di MTsN Pematangsiantar. Berdasarkan *ARP (Adversity Response Profile)* dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran sebanyak 0 siswa terdapat pada rentang skor minimal 59 dengan kategori *Quitter*, rentang 60-94 dengan kategori *Quitter* ke *Camper*, dan minimal dengan skor 166 kategori *Climber* dengan masing-masing persentase 0%, kemudian rentang skor 95-134 dengan kategori *Camper* sebanyak 22 siswa dengan persentase 68,75%, dan rentang skor 135-165 dengan kategori *Camper ke Climber* sebanyak 10 siswa dengan persentase 31,25%. Ketika setelah diberikan perlakuan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dari hasil skala *ARP (Adversity Response Profile)* siswa bahwa untuk kategori *Quitter*, *Quitter ke Camper*, dan *Climber* masing-masing sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, kemudian pada rentang skor 95-134 dengan kategori *Camper* sebanyak 12 siswa dengan persentase 37,5%, serta untuk rentang skor 135-165 dengan kategori *Camper ke Climber* sebanyak 20 siswa dengan persentase 62,5%. Rata-rata skor *ARP (Adversity Response Profile)* siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran sebesar 129,68, sedangkan rata-rata skor *ARP (Adversity Response Profile)* siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran sebesar 133,531.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang dihasilkan hanya sampai pada tahap pengembangan di sekolah tempat penelitian, belum diimplementasikan secara luas disekolah lainnya.

2. Model pembelajaran pendidikan matematika realistik untuk meningkatkan *Adversity Quotient* siswa hendaknya dikembangkan untuk pokok bahasan matematika yang lain, karena berdasarkan respon siswa yang sangat positif dengan pembelajaran model pendidikan matematika realistik.



THE
Character Building
UNIVERSITY