

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan meliputi Buku Digital (*Flipbook*), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) termasuk dalam kategori valid. Instrumen penelitian berupa Tes Kemampuan Pemecahan Masalah dan Angket Kemandirian Belajar termasuk kategori valid dan reliabel.
2. Bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan bahan ajar digital ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang terlaksana dengan baik.
3. Bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan berdasarkan ketercapaian kemampuan pemecahan masalah matematik siswa, kemandirian belajar siswa yang tinggi, respon siswa yang tertarik terhadap bahan ajar digital, dan keterlibatan siswa yang aktif dalam pembelajaran.
4. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa terlihat pada masing-masing aspek kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terjadi

peningkatan skor kemampuan pemecahan matematik siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa.

5. Peningkatan kemandirian belajar siswa terlihat pada masing-masing aspek kemandirian belajar. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terjadi peningkatan kemandirian belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan telah memenuhi aspek keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan bahan ajar digital ini guna menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematik dan kemandirian belajar siswa.
2. Bahan ajar digital pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematik dan kemandirian belajar siswa pada materi SPLDV. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada peneliti lain dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih

mendalam dan menambahkan kemampuan-kemampuan matematika lainnya seperti berpikir kritis, komunikasi, representasi dan penalaran matematis

3. Bahan ajar digital berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu komponen bahan ajar digital dengan materi lain guna menumbuhkembangkan pemecahan masalah matematik dan kemandirian belajar siswa baik di tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.

