

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis melalui beberapa literatur dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dikarenakan siswa diajak untuk memahami suatu masalah konkret, kemudian membuat perencanaan penyelesaian masalah, dan setelah dilakukan penyelesaian masalah dilakukan kegiatan terakhir yaitu kegiatan memeriksa kembali jawaban yang telah dibuat. Jadi dalam proses pemahaman tersebut siswa akan membangun ide-ide kreatifnya dan membangun konsep matematika untuk menyelesaikan masalah matematika yang diberikan. Keberhasilan pembelajaran ini adalah karena aktivitas guru dan siswa yang sudah mengikuti prosedur pendekatan matematika realistik dengan baik. Oleh karena itu, pendekatan matematika realistik dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hal ini juga didukung berdasarkan perhitungan hasil *Effect Size* yang dilakukan, dimana rata-rata dari nilai *Effect Size* nya adalah 1,146 dimana nilai ini termasuk dalam kategori besar yang berarti bahwa pendekatan matematika realistik memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

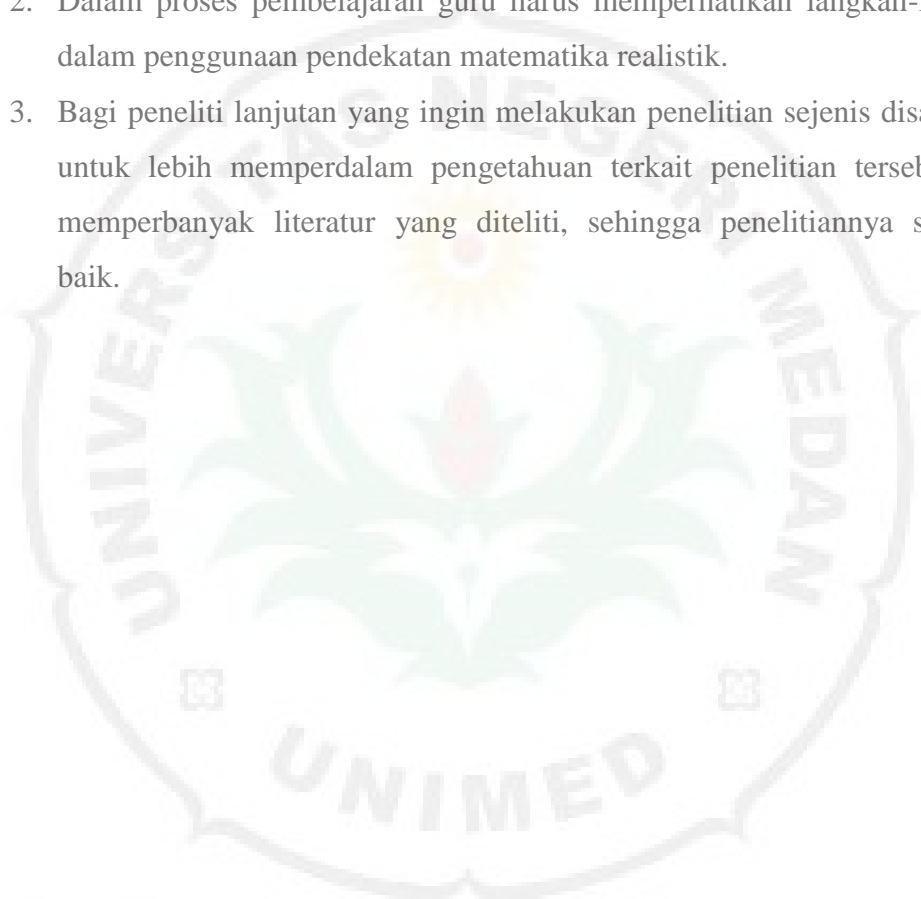
#### 5.2. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan adalah sebagai berikut.

1. Kepada guru matematika atau calon pendidik di masa yang akan datang diharapkan dapat melakukan variasi dalam proses pembelajaran dengan

menerapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik, sehingga proses belajar matematika tidak lagi monoton dan lebih bermakna bagi siswa.

2. Dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam penggunaan pendekatan matematika realistik.
3. Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk lebih memperdalam pengetahuan terkait penelitian tersebut dan memperbanyak literatur yang diteliti, sehingga penelitiannya semakin baik.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY