

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Validitas Media android berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan termasuk kategori valid. Instrument penelitian meliputi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Tes Kemampuan Berpikir Kritis Matematis (*Pre-test* dan *Post-test*) termasuk dalam kategori valid dan reliable.
2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa terlihat pada masing-masing aspek kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terjadi peningkatan skor kemampuan pemecahan masalah matematis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media android berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa terlihat pada masing-masing aspek kemampuan berpikir kritis matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terjadi peningkatan skor kemampuan berpikir kritis matematis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media android berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

4. Media android berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.
5. Media android berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektivan berdasarkan: (1) ketercapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) ketercapaian kemampuan berpikir kritis siswa dan, (3) respon siswa terhadap media android berbasis pendekatan realistik.

5.2 Saran

1. Bagi guru yang ingin menggunakan media ini dalam pembelajaran, diharapkan melakukan pengecekan terhadap *handphone* siswa selama pembelajaran berlangsung di kelas.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini, sebaiknya lebih mendalami penggunaan dari aplikasi Kodular (atau aplikasi apapun yang menunjang pembuatan media pembelajaran berbasis android) karena pada penelitian ini, masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk satu materi pelajaran serta diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi tidak terbatas hanya pada sistem android.
3. Peneliti menyarankan kepada pembaca untuk melakukan penelitian sejenis dan merekomendasikan media pembelajaran berbentuk aplikasi android ini kepada para pendidik serta warga belajar agar media pembelajaran dapat lebih bervariasi mengikuti perkembangan jaman.