

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, kesimpulan yang dapat dilampirkan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik kelas VII-2. Diperoleh skor aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran berkategori baik dengan nilai 3.21 dan skor aktivitas peserta didik berkategori baik dengan nilai 3.07. Kedua jenis observasi tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yaitu mendapatkan nilai $\geq 2,50$ dengan kategori baik.
2. Terdapat peningkatan kemampuan representasi matematis peserta didik kelas VII-2 setelah diterapkan model pembelajaran kontekstual. Pada tes kemampuan awal memperoleh nilai rata-rata sebesar 42.43 (berkategori rendah), meningkat menjadi 65.26 (berkategori sedang) pada tes siklus I, dan kembali meningkat menjadi 83.98 (berkategori tinggi) pada tes siklus II. Peningkatan ini juga terlihat pada skor N-Gain setiap indikator kemampuan representasi matematis. Kemampuan representasi visual memperoleh skor N-Gain sebesar 0.37 pada tes siklus I dan meningkat menjadi 0.59 pada tes siklus II. Kemampuan representasi simbolik memperoleh skor N-Gain sebesar 0.42 pada tes siklus I dan meningkat menjadi 0.52 pada tes siklus II. Kemampuan representasi verbal memperoleh skor N-Gain sebesar 0.38 dan meningkat menjadi 0.51 pada tes siklus II. Secara keseluruhan, rata-rata skor N-Gain pada tes siklus I sebesar 0.39 (berkategori sedang) dan pada tes siklus II sebesar 0.53 (berkategori sedang).
3. Proses yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik kelas VII-2 yaitu penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual. Pada penelitian siklus I menggunakan media papan tulis sedangkan penelitian siklus II dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual menggunakan media video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon Story. Alasan peneliti

memilih media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plotagon Story dikarenakan aplikasi Plotagon Story terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis peserta didik. Aplikasi Plotagon Story merupakan aplikasi yang mampu membuat video pembelajaran berbentuk animasi dengan memadukan suasana lingkungan sehari-hari (kontekstual) sehingga peserta didik akan lebih mudah merasakan dan terhubung dengan suasana dalam video pembelajaran tersebut (Rejeki, 2022: 65). Menurut Murni dkk (2024: 264) video animasi yang menggunakan aplikasi seperti Plotagon Story memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis. Melalui video pembelajaran yang dibentuk menggunakan aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik. Kemudian peneliti telah melaksanakan seluruh tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis data, dan refleksi sesuai dengan prosedur penelitian yang direncanakan. Pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilaksanakan melalui 4 kali pertemuan (3 kali pertemuan dengan durasi 2×45 menit/ pertemuan kemudian diakhiri dengan memberikan tes kemampuan representasi matematis dalam 1 kali pertemuan).

5.2 Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Kepada guru matematika maupun seluruh guru matematika SMP Swasta Panca Budi Medan, dapat menerapkan model pembelajaran kontekstual sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik.
2. Kepada peserta didik, khususnya seluruh peserta didik kelas VII-2 untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, pendapat, memberi jawaban, lebih meningkatkan pemahamannya sendiri pada materi yang dibahas, dan harus menciptakan lingkungan yang kondusif agar seluruh peserta didik memusatkan perhatian dan lebih berkonsentrasi ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

3. Kepada peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi yang berguna sehingga menginspirasi calon peneliti untuk mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Kelemahan yang dijelaskan pada penelitian ini dapat diperhatikan dan dijadikan sebagai masukan agar calon peneliti dapat meminimalisir kelemahan tersebut pada penelitiannya nanti. Adapun kelemahan yang diperoleh pada penelitian ini yaitu : a) masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memusatkan perhatian dan berkonsentrasi ketika video pembelajaran ditayangkan, b) masih terdapat beberapa peserta didik yang membuat keributan sehingga mengakibatkan lingkungan kelas belum sepenuhnya kondusif, c) disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, d) lebih memperhatikan untuk meningkatkan indikator representasi simbolik dan representasi verbal sehingga peserta didik melalui kemampuan dalam melakukan penemuan dan membangun pemahaman sendiri agar peserta didik dapat menguasai berbagai tipe soal yang berkaitan dengan kedua indikator tersebut.