

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Validitas media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang dikembangkan termasuk kategori valid. Instrumen penelitian meliputi Tes Kemampuan Representasi Matematis dan Angket Resiliensi termasuk dalam kategori valid dan reliabel.
2. Peningkatan kemampuan representasi matematis siswa terlihat pada masing-masing aspek kemampuan representasi matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan II terjadi peningkatan skor kemampuan representasi matematis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.
3. Peningkatan resiliensi siswa terlihat pada masing-masing aspek resiliensi matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I dan uji coba II terjadi peningkatan skor angket resiliensi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang dikembangkan ini dapat meningkatkan resiliensi siswa.
4. Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.
5. Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang

dikembangkan memenuhi kriteria keefektivan berdasarkan: (1) Ketuntasan belajar kemampuan representasi matematis siswa, (2) ketercapaian resiliensi matematis siswa dan, (3) respon siswa terhadap Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME.

5.2 Saran

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME ini sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME ini untuk dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan resiliensi siswa khususnya siswa kelas VIII SMP/MTs pada materi Persamaan garis lurus.
2. Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan representasi matematis dan resiliensi siswa pada materi Persamaan garis lurus. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat menilai kemampuannya masing-masing dalam belajar sehingga dapat merencanakan, memonitoring dan mengevaluasi apa yang telah dipelajari. Peran guru sangatlah penting dalam menginformasikan rencana pembelajaran kepada siswa, memberikan arahan, bimbingan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari dengan memperhatikan kebutuhan siswa dengan gaya belajarnya dan senantiasa memberikan motivasi untuk belajar.
3. Media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu komponen media pembelajaran interaktif berbantuan desmos berbasis RME dengan materi

lain guna menumbuhkembangkan kemampuan representasi matematis dan resiliensi siswa baik di tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.



THE
Character Building
UNIVERSITY