

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dalam implementasi Realistic Mathematic Education berbantuan Google Site guna meningkatkan kemampuan spasial siswa kelas IV SD. Pengembangan dilakukan melalui tahapan define, design, develop, dan disseminate. Penilaian terhadap perangkat mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, Tingkat kemampuan spasial siswa, aktivitas aktif siswa, dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat yang dikembangkan valid dan mendukung proses pembelajaran geometri secara optimal. Perangkat ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar. Adapun kesimpulannya yaitu.

##### 5.1.1 Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran Dalam Implementasi RME

###### Berbantuan Google Site

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid hingga sangat valid dengan nilai validasi akhir untuk buku siswa sebesar 4,19, buku guru 4,27, LKPD 4,26, dan modul ajar 3,45. Validasi instrumen tes menunjukkan nilai rata-rata isi 3,26, bahasa 2,78, dan kesimpulan 3,37 dengan enam dari sembilan soal dinyatakan valid serta reliabilitas tinggi sebesar 0,80. Semua komponen perangkat telah memenuhi kriteria kevalidan isi, bahasa, ilustrasi, dan kesesuaian konteks. Hal ini membuktikan bahwa perangkat valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berbasis RME. Implikasinya, pengembang dan guru dapat

menggunakan perangkat ini sebagai acuan dalam merancang media ajar lain yang berbasis pendekatan kontekstual dan valid secara akademik.

### **5.1.2 Tingkat Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Dalam Implementasi Realistic Mathematic Education Berbantuan *Google Site***

Perangkat pembelajaran terbukti praktis dengan skor keterlaksanaan sebesar 75,09% yang tergolong kategori baik. Guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai alur tanpa hambatan, dan siswa dapat mengikuti proses belajar dengan mudah dan aktif. Buku guru, modul ajar, LKPD, dan Google Site saling mendukung dalam membentuk proses belajar yang terstruktur dan menyenangkan. Semua komponen dapat diterapkan dalam konteks kelas nyata tanpa perlu adaptasi rumit. Implikasinya, perangkat ini dapat langsung diadopsi oleh sekolah lain sebagai solusi pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan guru dan memaksimalkan partisipasi siswa.

### **5.1.3 Tingkat Kemampuan Spasial Terhadap Perangkat Pembelajaran Dalam Implementasi Realistic Mathematic Education Berbantuan *Google Site***

Kemampuan spasial siswa terlihat dari peningkatan skor pretest 39,6 menjadi posttest 73,72 dan ketuntasan klasikal sebesar 88%. Skor N-Gain sebesar 0,651 tergolong sedang, dan uji t menunjukkan hasil signifikan dengan t-hitung 2,087 lebih besar dari t-tabel 2,014. Perangkat mampu meningkatkan kemampuan spasial siswa melalui kegiatan manipulatif dan reflektif dalam konteks nyata. Strategi pembelajaran RME terbukti mampu membangun pemahaman spasial secara bermakna. Implikasinya, pendekatan realistik ini perlu diperluas

penggunaannya untuk topik-topik matematika lain agar dapat meningkatkan capaian belajar yang lebih merata dan bermakna.

#### **5.1.4 Mengukur Kadar Aktivitas Aktif Siswa Terhadap Perangkat Pembelajaran Dalam Implementasi Realistic Mathematic Education Berbantuan Google Site**

Aktivitas aktif siswa dalam pembelajaran mencapai 80,11%, menunjukkan keterlibatan yang tinggi pada semua aspek kegiatan belajar. Siswa aktif dalam membaca konteks, menyusun bentuk, berdiskusi, menyelesaikan masalah, dan menarik kesimpulan. LKPD dan Google Site memberikan pengalaman belajar interaktif yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. Aktivitas belajar bersifat eksploratif, reflektif, dan sesuai dengan karakteristik usia perkembangan siswa kelas IV. Implikasinya, model pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk membangun budaya belajar aktif di ruang kelas yang mengembangkan potensi kognitif dan sosial siswa secara seimbang.

#### **5.1.5 Analisis Respon Siswa Terhadap Komponen Dan Proses Pembelajaran Dalam Implementasi Realistic Mathematic Education Berbantuan Google Site**

Respon siswa terhadap perangkat mencapai 75,12%, menandakan bahwa siswa menikmati proses pembelajaran yang menggunakan ilustrasi menarik, bahasa yang mudah, dan kegiatan eksploratif. Siswa merasa senang belajar dengan Google Site dan LKPD karena media ini memudahkan pemahaman konsep bangun ruang. Kegiatan reflektif juga membantu siswa memahami kembali materi yang dipelajari. Buku siswa dinilai menyenangkan dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Implikasinya, guru dan pengembang sebaiknya terus mengembangkan perangkat

yang responsif terhadap kebutuhan belajar siswa, agar pembelajaran terasa relevan dan menyenangkan.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Siswa:

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan interaktif. Dengan pendekatan matematika realistik, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan spasial melalui kegiatan manipulatif dan eksploratif. Siswa hendaknya memanfaatkan perangkat pembelajaran ini untuk mengasah keterampilan berpikir logis, visualisasi, dan pemecahan masalah. Melalui keterlibatan aktif, pemahaman konsep bangun ruang akan meningkat secara alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, siswa perlu meningkatkan rasa ingin tahu dan keberanian untuk mencoba berbagai bentuk pembelajaran baru.

### 2. Bagi Guru:

Guru disarankan untuk mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis RME secara konsisten dan kreatif dalam mengajar materi bangun ruang. Pendekatan ini terbukti mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Guru perlu memahami sintaks RME dengan baik agar setiap langkah pembelajaran dapat berjalan sesuai skenario. Disarankan pula agar guru memanfaatkan *Google Site* sebagai media pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator aktif yang membimbing siswa membangun pengetahuan secara mandiri.

### 3. Bagi Sekolah:

4. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan perangkat pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang dibutuhkan. Implementasi RME memerlukan sumber daya berupa media konkret dan akses teknologi seperti *Google*

*Site*. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan sarana pembelajaran yang memadai agar proses belajar berjalan optimal. Selain itu, kebijakan sekolah perlu mendorong kolaborasi antar guru untuk saling berbagi praktik baik dalam mengembangkan perangkat ajar. Dengan lingkungan yang suportif, inovasi pembelajaran seperti RME dapat diadopsi secara luas dan berkelanjutan.

##### 5. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan awal dalam mengembangkan perangkat pembelajaran serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta didik agar hasil yang diperoleh memiliki daya generalisasi lebih kuat. Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan teknologi seperti Google Site juga perlu dieksplorasi lebih lanjut dalam konteks pembelajaran daring maupun hybrid. Namun, penelitian ini memiliki kelemahan pada rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan indikator deduksi informal, yang menunjukkan perlunya penguatan aspek penalaran geometri. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diharapkan dapat menghadirkan inovasi yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika secara menyeluruh.