

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan realistik terhadap pemahaman konsep siswa disimpulkan pada : (i) ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 86,4 % pada ujicoba I dan 90,5 % pada ujicoba II, (ii) ketercapaian indikator efektif.
2. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan realistik terhadap pemahaman konsep siswa didasarkan pada penelitian para ahli (validator) dengan cara mengisi lembar validasi masing-masing perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika validator menyatakan perangkat tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. Dari kesimpulan hasil validasi para ahli perangkat pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan realistik positif yaitu di atas 80 %.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyatakan beberapa hal sebagai berikut :

- Perangkat pembelajaran yang dihasilkan ini baru sampai pada tahap pengembangan, belum diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah. Untuk mengetahui efektivitas perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan realistik ini, disarankan pada para guru dan peneliti untuk mengimplementasikan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan realistik ini pada ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah.

- Bagi guru yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan realistik pada materi pokok yang lain dapat merancang/ mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran yang diperlukan dengan memperhatikan komponen-komponen pendekatan pembelajaran dan karakteristik dari materi yang akan dikembangkan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY