

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan representasi matematis siswa yang diterapkan model PISKBM lebih tinggi daripada kemampuan representasi matematis siswa yang diterapkan model pembelajaran langsung. Siswa yang diterapkan model pembelajaran interaktif *setting* kooperatif (PISK) dengan konteks budaya Melayu memperoleh rata-rata *posttest* kemampuan representasi matematis sebesar 48,69 sedangkan siswa yang diterapkan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata *posttest* kemampuan representasi matematis sebesar 41,34.
2. Terdapat interaksi antara pembelajaran (model PISKBM dan model pembelajaran langsung) dengan kemampuan awal matematika siswa (tinggi, sedang dan rendah) terhadap kemampuan representasi matematis siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji anava dua jalur diperoleh nilai Sig. < 0,05 ($0,044 < 0,05$). Dari hasil penelitian juga dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan representasi matematis yang berbeda secara signifikan terdapat pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan awal matematika tinggi, artinya model pembelajaran interaktif *setting* kooperatif dengan konteks budaya Melayu ini memberikan dampak yang lebih baik untuk siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi. Untuk siswa yang memiliki kemampuan awal sedang dan rendah, model ini kurang efektif digunakan karena tidak memberikan dampak yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.
3. Proses penyelesaian jawaban siswa terhadap kemampuan representasi matematis siswa yang diberi model pembelajaran interaktif *setting* kooperatif dengan konteks budaya Melayu lebih baik daripada yang diberi pembelajaran langsung.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka berikut beberapa saran yang perlu mendapat perhatian dari semua pihak yang berkepentingan terhadap penggunaan model pembelajaran interaktif *setting* kooperatif dengan konteks budaya Melayu. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, dapat memperluas model Pembelajaran Interaktif *Setting* Kooperatif dengan konteks budaya Melayu, tidak hanya pada materi transformasi geometri tetapi juga pada materi-materi pembelajaran matematika lainnya, model ini memerlukan waktu yang relatif banyak maka dalam pelaksanaannya guru diharapkan dapat mengefektifkan waktu dengan sebaik-baiknya.
2. Bagi sekolah, model Pembelajaran Interaktif *Setting* Kooperatif dengan Konteks Budaya Melayu dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa pada materi transformasi geometri sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai model pembelajaran efektif untuk pokok bahasan matematika yang lainnya.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian pada pokok bahasan dan kemampuan matematik yang lain yaitu kemampuan pemecahan masalah, pemahaman konsep, komunikasi matematis, koneksi matematis, dan penalaran secara lebih terperinci dan melakukan penelitian ditingkat sekolah yang belum terjangkau oleh peneliti saat ini. Peneliti berikutnya juga harus mampu mengatur waktu secara efektif sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal.