

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa :

- 1) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar bilangan pecahan dilihat dari pendekatan PMR dengan PMR Berbasis Permainan Math App pada siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. ini diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,029 lebih kecil dari 0,05 dengan  $T_{hitung} = 2,733 > T_{tabel} = 2,364$  yang didapat dari hasil analisis independent Test.
- 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dilihat dari pendekatan matematika realistic (PMR) dengan PMR berbasis permainan math app pada siswa yang memiliki kecederungan gaya belajar Auditorial. ini diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,488 lebih besar dari 0,05 dengan  $T_{hitung} = 0,488 < T_{tabel} = 2,262$  yang didapat dari hasil analisis independent Test.
- 3) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dilihat dari pendekatan matematika realistic (PMR) dengan PMR berbasis permainan math app pada siswa yang memiliki kecederungan gaya belajar visual. ini diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,567 lebih besar dari 0,05 dengan  $T_{hitung} = 0,589 < T_{tabel} = 2,178$  yang didapat dari hasil analisis independent Test.
- 4) Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dilihat dari pendekatan matematika realistic (PMR) dengan PMR berbasis permainan math app. ini diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,041 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- 5) Terdapat interaksi antara penggunaan PMR dengan PMR berbasis Permainan Math App terhadap Hasil Belajar Bilangan Pecahan dilihat dari gaya belajar. diperoleh nilai

taraf signifikansi sebesar 0,018 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 1.2 Implikasi

Dalam penelitian ini dapat ditemukan beberapa hal berkaitan dengan uji coba Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dengan PMR berbasis Math App ditinjau dari gaya belajar siswa. Secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara PMR dengan PMR Math App. Hal ini terindikasi dengan antusias siswa yang cenderung kuat pada siswa yang berada di kelas yang menerapkan PMR Math App. Siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar apalagi dengan tampilan materi seperti game yang sering mereka mainkan di rumah, maka siswa lebih merasakan nyaman dalam proses kegiatan belajar berlangsung.

Ditinjau dari gaya belajar siswa, baik dari gaya belajar kinestetik, Auditorial maupun visual, ditemukan tidak adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sesama gaya belajar pada kelas yang berbeda. Mengenai hal ini, menunjukkan bahwa baik PMR maupun PMR Math App diperuntukkan tidak hanya pada salah satu kecenderungan gaya belajar melainkan melibatkan seluruh kemampuan metakognitif siswa. Karena seperti yang diketahui pada pelaksanaan PMR dan juga PMR Math App, materi disajikan dalam berbagai bentuk, warna dan rupa serta penyajian yang lugas dari guru yang menjelaskan dan memberi arahan kemudian diikuti dengan keterlibatan siswa aktif dalam menemukan konsep dalam hal ini yaitu materi pecahan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, ada beberapa kendala yakni salah satunya pengoperasian penggunaan aplikasi math app tidak dapat digunakan oleh siswa secara langsung, hal ini bertentangan dengan peraturan sekolah itu sendiri yaitu siswa dilarang membawa hp ke sekolah sehingga pencapaian hasil dalam penelitian belum tercapai dengan baik. Kendala lainnya Bahasa yang ada dalam aplikasi hanya tersedia berbahasa Inggris dan Mandarin, untuk Bahasa Indonesia untuk saat ini belum tersedia di dalam aplikasi dan ini

menjadi salah satu hambatan guru dalam menjalankan aplikasi serta siswa didalam memahami materi yang ada diprogram aplikasi math app.

### 1.3 Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa, dengan ini peneliti menyarankan:

- 1) Dalam mengajarkan mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan penerapan Pendekatan matematika realistic berbasis permainan Math App dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa juga mempunyai sikap yang lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat, kemudian siswa juga bisa belajar saling menghargai perbedaan pendapat orang lain.
- 2) Saat dilapangan, ketika proses pembagian angket, alangkah lebih bijaknya peneliti dapat langsung membagikan dan melihat langsung proses ketika siswa dalam mengisi angket. Hal ini bermaksud untuk mencegah terjadinya diskusi antar siswa dalam pengisian angket.
- 3) Setiap guru hendaknya agar lebih memperhatikan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi siswa diharapkan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar serta belajar lebih giat dan tekun agar memperoleh hasil belajar yang baik.