

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPILIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa uji coba I terdapat 8 (30,8%) siswa yang tingkat kemampuan pemecahan masalah matematisnya dalam kategori rendah, sebanyak 16 (61,5%) siswa tergolong sedang, dan 2 (7,7%) siswa tergolong tinggi. Hasil uji coba II terdapat 5 (17,85%) siswa yang kemampuan pemecahan masalah matematisnya dalam kategori rendah, 21 (75%) siswa tergolong dalam kategori sedang, dan 2 (7,15%) siswa yang tergolong dalam kategori tinggi.
2. Efektivitas media komik matematika berbasis pendekatan realistik yang telah dikembangkan belum mencapai kriteria efektif dimana, 1) Ketuntasan secara klaksikal siswa mencapai 80%, yaitu yang mencapai nilai  $\geq 75$ . Uji Coba I ketuntasan klaksikal siswa belum tercapai karena hanya 76,93% siswa yang mempunyai niali individu  $\geq 75$ . Uji Coba II ketuntasan klaksikal siswa sudah tercapai karena 96,42% siswa sudah mencapai nilai  $\geq 75$ ; 2) Respon Siswa Uji coba I adalah sebesar 87% , pada uji coba I respon siswa positif sedangkan Uji coba II adalah sebesar 90% , dan dapat dikatakan bahwa respon siswa pada uji coba II tergolong positif; 3) Waktu Pembelajaran Ideal Uji coba I dan Uji coba II memiliki waktu 3x2x40menit, hal ini mengindikasikan bahwa waktu Ideal karena tidak melebihi waktu pembelajaran biasa.

Dari ketiga syarat keefektivan media tersebut sudah terpenuhi, hal ini menunjukkan bahwa media komik matematika berbasis pendekatan realistik sudah efektif dan layak untuk digunakan.

3. Karakteristik media komik matematika berbasis pendekatan realistik adalah : a) Menggunakan Masalah Kontekstual (*the use of context*); b) Menggunakan model (*the use of model*); c) Menggunakan kontribusi dan produksi siswa (*the use of student contribution*); d) Interaktif (*interactivity*); e) Keterkaitan anatar topic (*interwining*).

didapatkan hasil bahwa dengan landasan karakteristik pendekatan realistik pada pembelajaran pendekatan realistik dapat membantu pemahaman siswa pada materi yang dipelajari secara maksimal. Melalui tahapan pada karakteristik yang telah dialami, siswa terlihat sangat antusias dalam belajar karena konteks yang digunakan menarik dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah dalam memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan melalui model yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan siswa cenderung dalam proses pembelajaran terlihat sekali semangat berinteraksi dalam kelompok masing-masing guna menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

## 5.2. Implikasi

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Untuk memperkaya ilmu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika.
2. Sebagai acuan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan media ajar, sehingga guru dapat merancang rencana suatu pelaksanaan pembelajaran dengan berbagai model dan pendekatan untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Menjadi aktivitas dan proses pembelajaran siswa semakin bermakna baik disekolah maupun di lingkungan siswa.
4. Menjadikan siswa untuk terbiasa memecahkan masalah matematis baik disekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal berikut:

1. Media komik matematika berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan dan keefektivan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media komik matematika ini guna untuk menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa khususnya kelas VII SMPN 7 Padangsisimpulan.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian ini untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa agar dapat lebih

memperhatikan kemampuan pemecahan masalah siswa pada indicator merencanakan penyelesaian dan memeriksa kembali hasil kerja siswa.

3. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis, dan melakukan tahap penyebaran agar media komik yang dihasilkan dapat diterapkan untuk sekolah SMP/MTs yang lain.
4. Media komik matematika berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu media pembelajaran materi lain, guna menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

