

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan bahan ajar berupa LKPD berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan ICT yang valid, praktis dan efektif. Kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari LKPD berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan ICT sebagai berikut ini:
 - a) LKPD berbasis Pendekatan Matematika Realistik berbantuan ICT termasuk dalam kategori valid. Nilai rata-rata untuk validasi RPP adalah 3,51 (valid), nilai rata-rata untuk LKPD adalah 3,58 (valid), dan tes kemampuan komunikasi matematis peserta didik *pretest* dengan nilai rata-rata 3,39 dan *post-test* dengan nilai rata-rata 3,44 dalam kategori valid.
 - b) LKPD berbasis Pendekatan Matematika Realistik berbantuan ICT termasuk dalam kategori sangat praktis dengan perolehan nilai respon guru sebesar 76,56% dan nilai respon keseluruhan peserta didik sebesar 79,77%
 - c) LKPD berbasis Pendekatan Matematika Realistik berbantuan ICT yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif ditinjau dari: (1) ketuntasan belajar individual yaitu 21 peserta didik telah dinyatakan tuntas belajarnya dengan nilai ≥ 70 peserta didik. Kemudian ketuntasan belajar secara klasikal yang diperoleh $\geq 85\%$ yaitu 87,50% peserta didik yang tuntas; (2) ketercapaian indikator pembelajaran, dimana 2 indikator telah tercapai dengan masing-masing nilainya yaitu untuk indikator ke-1 87,50% dan untuk indikator ke-3 sebesar 83,33%. Sedangkan indikator ke-2 masih dalam kategori belum tercapai dengan persentase sebesar 58,33%. Namun secara keseluruhan LKPD yang dikembangkan masih dalam kategori efektif dengan nilai rata-rata keseluruhan 76% sehingga secara keseluruhan indikator pembelajaran sudah tercapai.

2. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis peserta didik kelas VIII-1 SMP IT Al Ikhwan yang diberi pembelajaran menggunakan LKPD berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan ICT yang dikembangkan dirujuk melalui hasil *pretest* dan *post-test*, dimana hasilnya mengalami peningkatan. Sebelumnya rata-rata nilai peserta didik pada *pretest* adalah 61,11 dan menjadi 79,17 pada *post-test*. Berdasarkan analisis N-Gain didapatkan hasil secara keseluruhan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi matematis peserta didik sebesar 0,47 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel kriteria yang digunakan oleh peneliti, dimana sebanyak 16,67% peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori rendah dan sebanyak 83,33% peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

5.2. Saran

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

1. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan ICT yang dikembangkan ini sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan LKPD ini dalam menumbuh kembangkan kemampuan komunikasi matematis dalam materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengkaji lebih dalam mengenai LKPD berbasis pendekatan matematika realistik dalam pembelajaran matematika materi lain dalam upaya meningkatkan kemampuan komunikasi matematis yang lebih luas.
3. LKPD yang dihasilkan belum sampai pada tahap penyebaran yang meluas di sekolah-sekolah. Untuk itu peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis dapat melanjutkan sampai tahap penyebaran atau mengimplementasikannya pada ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah.

4. Dalam penelitian ini LKPD yang dikembangkan dengan berbantuan ICT salah satunya yaitu *google slides*. Penggunaan *google slides* masih kurang maksimal jika dimanfaatkan sebagai lembar jawaban untuk peserta didik. Karena keterbatasan pengetikan jika menggunakan *smartphone* sehingga tidak menampilkan dengan jelas jawaban yang telah diketik oleh peserta didik. baik dari simbol maupun rumus matematika. Mungkin sebagai referensi untuk dapat mengembangkan perangkat pembelajaran dengan opsi ICT yang lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY