

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Bahan ajar berbasis RME berbantuan *macromedia flash* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria validitas.
2. Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis RME berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I pada uji coba I terjadi peningkatan nilai kemampuan pemecahan masalah sebesar 0,55 dengan kriteria sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ). Begitu juga pada uji coba II terjadi peningkatan nilai kemampuan pemecahan masalah sebesar 0,62 dengan kriteria sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ).
3. Terdapat peningkatan *self-efficacy* siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis RME berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis angket *self-efficacy* siswa pada uji coba I dan uji coba II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa. Pada uji coba I menunjukkan bahwa rata-rata *self-efficacy* siswa adalah sebesar 81,77 dengan simpangan baku 8,31, kemudian pada uji coba II menunjukkan bahwa rata-rata *self-efficacy* siswa adalah sebesar 101,73 dengan simpangan baku 9,76.

4. Bahan ajar berbasis RME berbantuan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-Efficacy* siswa sudah memenuhi kriteria kepraktisan.
5. Bahan ajar berbasis RME berbantuan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-Efficacy* siswa sudah memenuhi kriteria keefektivan.

## 5.2 Saran

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

1. Hendaknya guru dapat menerapkan pembelajaran RME pada pembelajaran matematika, karena pada saat proses penerapan pembelajaran RME siswa menjadi mengerti bagaimana matematika bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Hendaknya guru juga dapat memanfaatkan media *macromedia flash* pada proses pembelajaran matematika, hal ini karena pemanfaatan media *macromedia flash* dapat membuat ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, dikarenakan adanya animasi-animasi bergerak.
3. Bagi peneliti yang hendak mengukur *self-efficacy* siswa, sebaiknya agar lebih mendorong siswa untuk lebih yakin pada kemampuan yang mereka miliki. Lebih mendekatkan diri dengan siswa dalam belajar, memberi motivasi-motivasi kecil disela-sela pembelajaran.

4. Peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis namun memanfaatkan kemampuan kognitif lain, misalnya kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif dan lain sebagainya.
5. Hendaknya peneliti lain juga dapat melakukan penelitian yang sejenis namun memanfaatkan kemampuan afektif lain, seperti karakter siswa, daya juang, kemandirian belajar dan lain sebagainya.



*THE*  
*Character Building*  
*UNIVERSITY*