

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbasis Media Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 1 Kedungwaru Tahun Ajaran 2018/2019, maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh signifikan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
2. Ada pengaruh signifikan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
3. Ada pengaruh signifikan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMPN 1 Kedungwaru tahun 2018/2019 dan memperoleh data hasil yang signifikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Pihak kepala sekolah diharapkan dapat membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat mempersiapkan dan membekali guru dengan pelatihan-pelatihan tertentu yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran salah satunya yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

2. Bagi Guru Matematika

Guru diharapkan sering memberikan soal-soal yang terkait dengan kehidupan nyata dalam mengajar agar siswa lebih memahami soal yang diberikan. Selain itu, guru juga diharapkan menggunakan media komputer dalam pembelajaran realistik. Sehingga, siswa dapat terlibat aktif dan termotivasi dalam proses belajar serta tercapai hasil belajar yang maksimal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk memahami materi yang terkait dengan dunia nyata melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer. Sehingga, siswa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media alat peraga atau berbasis media komputer dengan aplikasi *AutoPlay*. Sehingga, akan menambah wawasan berpikir baik dalam bidang penulisan maupun penelitian dan memberikan warna baru dalam pembelajaran.

Demikian kesimpulan dan saran-saran yang dapat dikemukakan dalam skripsi ini, semoga bermanfaat demi kemajuan pendidikan pada umumnya.