

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa selama berdiskusi menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel memunculkan variasi *gesture*. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan ketiga kelompok dapat diambil garis besar sebagai berikut:

1. Siswa yang berkemampuan tinggi dapat menunjukkan penggunaan *gesture* ikonik, *gesture* metaforik, dan *gesture* deiktik dalam memecahkan masalah sistem persamaan linear dua variabel memenuhi indikator *gesture* dalam pemecahan masalah.
2. Siswa yang berkemampuan sedang dapat menunjukkan penggunaan *gesture* metaforik lebih sedikit dari *gesture* ikonik dan paling banyak menggunakan *gesture* deiktik memecahkan masalah sistem persamaan linear dua variabel dan indikator *gesture* cukup terpenuhi dalam pemecahan masalah.
3. Siswa yang berkemampuan rendah menunjukkan penggunaan *gesture* deiktik lebih banyak sedangkan *gesture* metaforik dan *gesture* ikonik sama banyaknya saat memecahkan masalah sistem persamaan linear dua variabel dan indikator *gesture* masih kurang terpenuhi dalam pemecahan masalah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian , maka terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti diantaranya ssebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala seolah hendaknya dapat mengambil tindakan yang berkenaan dengan pembelajaran matematika dan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan atau pembelajaran di sekolah terutama pelajaran matematika tentang *gesture* matematis.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Matematika

Dalam mengajar hendaknya guru berusaha untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan *gesture* matematis saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan cara-cara berikut ini:

- a. Guru sebaiknya menjelaskan materi pelajaran matematika dengan menggunakan *gesture* matematis
- b. Guru hendaknya menganjurkan siswa menggunakan *gesture* dalam memecahkan masalah matematika
- c. Guru harusnya menambah variasi pemberian soal, sehingga siswa dapat menggunakan *gesture* matematis dalam memecahkan masalah.

3. Bagi Siswa

Dalam belajar siswa hendaknya menggunakan *gesture* matematis untuk meningkatkan kemampuan berfikirnyadan pemahaman terhaap masalah yang sedang dihadapinya, dengan menggunakan berbagai cara berikut ini:

- a. Siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan latihan soal mengenai sistem persamaan linear dua variabel, terutama pada soal cerita yang bervariasi sehingga *gesture* matematis yang dimunculkan juga dapat beragam.
- b. Siswa dalam belajar seharusnya juga mengetahui maksud *gesture* matematis yang dilakukannya saat menyelesaikan masalah.

4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini sebagai kajian dan pengembangan lanjutan di tempat dan pada subjek lain dengan materi yang sama ataupun berbeda. Dengan catatan kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian hendaknya direfleksikan untuk diperbaiki.