

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran NHT (*Number Heads Together*) dengan menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.
2. Kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan CTL dengan model pembelajaran NHT lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL dengan model pembelajaran TGT.
3. Berdasarkan hasil uji Anava Satu Arah yang dilakukan sebelum perlakuan diketahui bahwa kedua kelas, kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, memiliki kesamaan dalam hal rata-rata. Selanjutnya berdasarkan hasil uji-*t*, diketahui bahwa rata-rata kemampuan komunikasi matematis siswa kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen II. Hal ini berarti bahwa pendekatan CTL dengan metode pembelajaran NHT yang

diterapkan dalam proses pembelajaran kelas eksperimen I berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, khususnya pada pokok bahasan Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan model pembelajaran *Number Heads Together* lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Hal ini berarti bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan model pembelajaran *Number Heads Together* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di kelas, khususnya untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan komunikasi matematis siswa agar menjadi lebih baik dan lebih optimal.

Penerapan *Contextual Teaching and Learning* dapat membuat siswa lebih dapat memahami konsep lebih baik dikarenakan penggunaan konteks dan model yang dapat memudahkan komunikasi siswa. Sehingga pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat dijadikan bahan pertimbangan guru dalam menerapkan proses pembelajaran di kelas.

Pemberian kuis diakhir pembelajaran dapat membantu siswa mengukur dan memperkuat kemampuannya dalam komunikasi matematis. Serta membuat

siswa termotivasi bersaing dengan siswa yang lain untuk terus meningkatkan hasil belajarnya.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* memerlukan waktu yang relatif lebih lama sehingga diperlukan perencanaan yang lebih matang sebelum menerapkannya dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan aspek-aspek *Contextual Teaching and Learning* dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Number Heads Together* sebaiknya guru dapat memegang kendali waktu dengan baik saat diskusi dan kuis, serta mengawasi proses diskusi kelompok dengan baik.
3. Bagi guru yang menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dan model pembelajaran *Number Heads Together* sebaiknya lebih menekankan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif.
4. Penyusunan aktivitas dan soal harus dilakukan dengan cermat. Aktivitas dan soal yang diberikan sebaiknya tidak perlu banyak, namun tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran dari sub pokok bahasan yang sedang dipelajari.

5. Untuk mengukur kemampuan komunikasi matematis siswa, maka instrumen tes dan pedoman penskoran sebaiknya disusun dengan baik dan sesuai dengan karakteristik soal komunikasi tersebut. Sehingga teknik penilaian dapat tercapai dengan baik agar siswa dapat dinilai dengan objektif.