

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) ini dikembangkan dengan langkah-langkah (1) tahap pendahuluan yaitu menganalisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi pada materi luas dan volume bangun ruang sisi datar, mengumpulkan referensi mengenai materi luas dan volume bangun ruang sisi datar, dan merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan, (2) tahap pengembangan yaitu pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe flash CS5.5* yang disesuaikan dengan materi bangun ruang sisi datar, dan menyusun angket penilaian media pembelajaran. Sebelum menggunakan *Adobe flash CS5.5* dilakukan terlebih dahulu pembuatan *flowchart* kemudian membuat *storyboard* dan, (3) validasi dan implementasi yaitu uji validasi dan implementasi, yaitu pengujian kelayakan produk oleh dosen ahli dan melakukan revisi berdasarkan penilaian, masukan, serta saran dosen ahli. Analisis data yang digunakan adalah kevalidan media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media, kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian siswa (uji

- lapangan), dan keefektifan yang diperoleh dari hasil tes belajar matematika siswa.
2. Hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor 76 dengan kategori baik dan ahli media mendapatkan skor 59 dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid.
 3. Hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berdasarkan penilaian siswa mendapatkan skor 1437 dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis.
 4. Hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berdasarkan tes evaluasi hasil belajar matematika yaitu 100% siswa tuntas KKM sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif.

B. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

hanya dilakukan untuk materi luas dan volume bangun ruang sisi datar yaitu bangun kubus dan balok saja dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

2. Tahap pengembangan belum sampai pada tahap diseminasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.
3. Ujicoba produk hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya jumlah sekolah-sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif.

C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif hanya dilakukan untuk materi luas dan volume bangun ruang sisi datar, maka disarankan untuk peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi lainnya.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) pada materi luas dan volume bangun ruang sisi datar yang telah dihasilkan telah teruji kualitasnya, yaitu telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif, sehingga valid dan layak digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk

pembelajaran di sekolah- sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium komputer.

3. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai contoh media pembelajaran yang dapat disebarluaskan serta menjadi bahan masukan para guru dalam kegiatan pembelajaran matematika yang memanfaatkan media pembelajaran matematika.