

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik efektif setelah uji coba ke 2, disimpulkan berdasarkan pada: (i) Kemampuan komunikasi matematis siswa memperoleh persentase 86,67%, (ii) kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kriteria baik, (iii) kadar aktifitas siswa memenuhi kriteria toleransi waktu ideal yang ditetapkan, (iv) respon siswa terhadap komponen-komponen media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran adalah positif.
2. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik pada pokok bahasan himpunan mencapai peningkatan dilihat dari persentase ketercapaian kemampuan komunikasi matematis siswa pada ujicoba II sebesar 70,00% meningkat menjadi 86,67%.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik sudah menunjukkan respon yang positif (di atas 80%).
4. Tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika

realistik sudah dapat dikatakan efektif, sebab rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran telah mencapai kriteria minimal dengan kategori baik.

5. Aktivitas aktif siswa selama proses pembelajaran melalui media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik sudah berada pada kriteria batasan keefektifan pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran edutainment berbasis pendekatan matematika realistik yang diterapkan dengan kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan ini baru sampai tahap pengembangan, belum diimplementasikan secara luas disekolah-sekolah. Untuk mengetahui media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik yang efektif dan valid dalam berbagai materi pokok bahasan pelajaran matematik dan mata pelajaran lain yang sesuai, disarankan para guru dan peneliti untuk media pembelajaran edutainment berbasis pendekatan matematika realistik ini pada ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah.
2. Bagi guru yang ingin menerapkan media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik pada pokok bahasan yang lain pada pelajaran matematika atau mata pelajaran yang sesuai (seperti : fisika, kimia, biologi) dapat merancang/mengembangkan komponen-komponen pendekatan pembelajaran dan karakteristik dari materi pelajaran yang akan dikembangkan.