

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berupa buku ajar digital berbasis pendekatan matematika realistic untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP Negeri 13 Medan menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan produk dimulai dari tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan diakhiri dengan tahap evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kualitas buku digital yang dikembangkan dengan pendekatan realistic layak digunakan dari aspek kevalidan. Ditinjau dari aspek kevalidan, buku digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator yaitu 3 orang dosen matematika di UNIMED dan 2 orang guru matematika di SMP Negeri 13 Medan dengan nilai rata-rata total validasi media pembelajaran adalah sebesar 3,73 dimana ini sesuai dengan kriteria kevalidan berada pada kategori "Valid". Dari penilaian para validator diperoleh koreksi, kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan. Adapun beberapa hal yang harus direvisi adalah kesalahan penulisan dan ejaan, penggunaan bahasa yang bermakna ganda, serta langkah-langkah penyelesaian masalah yang kurang rinci atau kurang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa juga terlihat pada masing-masing indikator kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I terjadi peningkatan nilai skor 0,23 ( $g \leq 0,3$ ) dan pada uji coba II terjadi peningkatan nilai skor 0,35 ( $0,3 < N - Gain \leq 0,7$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku digital interaktif dengan menggunakan pendekatan matematika realistik yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Kualitas buku digital yang dikembangkan dengan pendekatan matematika realistik layak digunakan dari aspek keefektifan. Ditinjau dari aspek keefektifan, buku digital berbasis pendekatan realistic dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari : (1) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 86,67% siswa yang mengikuti pembelajarn mencapai nilai  $\geq 75$ , (2) respon siswa terhadap media pembelajaran buku digital yang dikembangkan efektif, ini ditunjukkan dengan skor angket respon siswa sebesar 3,76 dengan kategori “tertarik”.
4. Kualitas buku digital yang dikembangkan dengan pendekatan realistik layak digunakan dari aspek kepraktisan. Ditinjau dari aspek kepraktisan, buku digital yang dikembangkan dinyatakan praktis ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh pada uji coba I sebesar 2,83 (kategori “Terlaksana dengan Kurang Baik”) dan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Namun setelah melakukan beberapa revisi, pada uji coba II skor observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 3,8

(“Terlaksana dengan Baik”) , sehingga media yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik.
2. Kepada sekolah, hendaknya menyediakan fasilitas yang mendukung agar guru dan siswa dapat belajar dan memperkaya ilmunya di bidang digital.
3. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa agar dapat mengembangkan buku digital interaktif yang dapat diakses menggunakan *handphone*, laptop dan komputer agar pembelajaran di kelas lebih menarik.