

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* telah melalui 3 tahapan yang digunakan dalam model Hannafin and Peck, yaitu:
  - a) Fase analisis kebutuhan (*needs assessment*). Hasil dari fase ini adalah peserta didik di SMP Swasta St. Thomas 3 Medan membutuhkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi.
  - b) Fase desain (*design*). Perancangan desain produk berupa *storyboard* dan *flowchart*, dan RPP. Perangkat yang digunakan yaitu *microsoft Powerpoint* dan *iSpring Suite 10*.
  - c) Fase pengembangan dan implementasi (*development and implementation*). Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk serta validasi oleh ahli media dan materi. Pada tahap implementasi langkah yang dilakukan yaitu menerapkan produk yang dikembangkan di kelas VII-2 SMP Swasta St. Thomas 3 Medan dengan guru matematika sebagai observer. Pada tahap ini juga dilakukan tes hasil belajar kepada peserta didik yang telah menggunakan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis dan efektif di SMP Swasta St. Thomas 3 Medan. Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh:
  - a) Kevalidan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* pada materi

perbandingan berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 4,4 dengan kategori Valid. Kevalidan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* pada materi perbandingan berdasarkan penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,2 dengan kategori Valid. Berdasarkan penilaian ini, media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* valid digunakan sebagai media pembelajaran dan perangkat pembelajaran Matematika di SMP Swasta St. Thomas 3 Medan.

- b) Kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* berdasarkan analisis keterlaksanaan penggunaan media, respon peserta didik dan guru. Uji coba lapangan di kelas VII-2 SMP Swasta St. Thomas 3 Medan dengan jumlah siswa 20 orang dan guru matematika berjumlah 1 orang. Kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* berdasarkan keterlaksanaan penggunaan media tersebut mendapat nilai rata-rata 4,7 dengan kategori Sangat Baik. Respon siswa terhadap media yaitu positif, dengan respon rata-rata 83% dari seluruh butir pernyataan dalam kategori Sangat Kuat. Respon guru terhadap media yaitu positif, dengan respon rata-rata 87% dari seluruh butir pernyataan dalam kategori Sangat Kuat. Berdasarkan penilaian ini, media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* dapat dikatakan praktis di SMP Swasta St. Thomas 3 Medan.
- c) Keefektifan media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* berdasarkan analisis aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar. Aktivitas peserta didik mendapat nilai rata-rata 3,5 dalam kategori Sangat Aktif. Tes Hasil Belajar (THB) dengan nilai klasikal ketuntasan 95%. Berdasarkan penilaian ini, media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android*

berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* dapat dikatakan efektif di SMP Swasta St. Thomas 3 Medan.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta kesimpulan dari penelitian pengembangan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran terhadap media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebaiknya media pembelajaran ini digunakan sebagai sumber dalam mempelajari materi perbandingan, sehingga siswa semakin mengetahui dan memahami konsep serta mampu membedakan antara perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.
2. Bagi guru, sebaiknya media pembelajaran ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas agar dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai. Selain itu, guru diharapkan menerapkan penggunaan media serta mempelajari pendekatan RME dan *blended learning* untuk membantu proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran matematika interaktif berbentuk aplikasi *android* berbasis RME melalui pendekatan *blended learning* dapat terus diperbaiki dengan menambah materi pendukung sebelum memasuki materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Selain itu, peneliti diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media ini, agar segala keterbatasan dan kelemahan yang ada dapat diatasi.