

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan.

1. Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software i-Spring* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ini menggunakan model pengembangan Luther yang dimodifikasi oleh Sutopo yaitu Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Luther yang telah dimodifikasi oleh Sutopo. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki 6 tahap yaitu tahap konsep (*cocept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pemasangan elemen multimedia (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *testing* (pengujian), Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *testing* (pengujian), hal ini dikarenakan pada peneliti ini peneliti hanya bermaksud untuk mengembangkan produk, belum sampai pada tahap distribusi dan penjualan produk yang dihasilkan.
2. Kevalidan media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software i-Spring* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk melihat kelayakan sebuah media pembelajaran sebelum digunakan. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata total validitas sebesar 81,60% yaitu telah mencapai persentase minimal. Sehingga produk dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Begitu juga oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata total validitas sebesar 88% yaitu telah mencapai persentase minimal. Sehingga produk dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

3. Kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software i-Spring* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari 2 aspek yaitu Kepraktisan media pembelajaran pada penelitian ini dilihat dari penilaian praktisi secara teori dan penilaian secara uji coba lapangan. Penilaian secara teori masuk kedalam kategori praktis karena berdasarkan penjelasan pada bab II bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila pengembangan dikatakan praktis secara teori jika memenuhi kriteria (1) para ahli dan praktisis (guru) menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dan (2) secara nyata di lapangan, siswa sebagai pengguna menyatakan media yang dikembangkan mudah untuk diterapkan. Secara teori penelitian ini telah memenuhi kriteria yaitu dalam penelitian ini telah dinilai oleh praktisi (dalam penelitian ini guru) menilai dalam bentuk lembar penilaian guru dalam pengembangan media pembelajaran dan telah diterapkan secara nyata dilapangan dalam hal ini dapat dilihat dari hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh observer yang bertindak sebagai ahli. Penilaian secara uji coba lapangan yaitu dilihat dari hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan penialian praktisi (guru). Dimana dalam penelitian ini hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran memiliki rata-rata 3,25 termasuk dalam kategori sangat baik memenuhi kualifikasi yang telah ditentukan. Dan hasil penilaian praktisi (Guru) memiliki persentase rata-rata hasil penilaian guru yaitu 89% kategori sangat baik, artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti $> 61\%$ dan berdasarkan penjelasan pada bab III yaitu jika persentase rata-ratanya $> 61\%$ maka Media pembelajaran matematika berbasis RME berbantuan *software iSpring* dikatakan praktis dalam penilaian praktisi. Sehingga produk dikatakan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Swasta Santo Thomas 3 Medan.
4. Keefektifan media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software i-Spring* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari respon siswa, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dilihat dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Ditinjau dari respon siswa, persentase rata-rata yang diperoleh persentase rata-rata yang diperoleh melalui analisis data respon siswa secara keseluruhan diperoleh sebesar 80,4% kategori sangat kuat. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti $> 50\%$ berdasarkan penjelasan pada bab III yaitu jika persentase rata-ratanya $> 50\%$ maka respon siswa termasuk dalam kategori positif dengan kata lain media pembelajaran diterima dengan baik. Ditinjau dari Penggunaan waktu pembelajaran, Berdasarkan penggunaan waktu pembelajaran ditinjau dari tiga indikator yaitu lamanya pembelajaran tidak melebihi pembelajaran biasa, setiap tahapan pembelajaran diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan, serta waktu yang diberikan pada setiap tahapan pembelajaran cukup memperoleh rerata 4,3. Jika skor pencapaian penggunaan waktu pembelajaran sebesar 4,3 tersebut dirujuk berdasarkan tingkat pencapaian penggunaan waktu pembelajaran yang terdapat dalam BAB III, maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran ditinjau dari penggunaan waktu pembelajaran masih berada pada kriteria tinggi sehingga memenuhi kriteria keefektifan. Selanjutnya ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran dilihat dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, hasil analisis kemampuan pemecahan masalah matematis memiliki skor N-gain 0,71 yaitu termasuk kategori Tinggi. Dari sini terlihat bahwa jika hasil penilaian tes kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME memiliki nilai $> 0,3$ maka media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME ini dikatakan memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.

5. Proses jawaban siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software iSpring* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa dengan baik. Hal ini didukung dengan hasil analisis perindikator pada setiap soal yang diebrikan kepada siswa.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan pembelajaran matematika interaktif berbasis RME berbantuan *software i-Spring* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, maka dari itu peneliti memberi saran:

1. Bagi Penulis dapat mengembangkan media pembelajaran yang berkelanjutan dengan materi-materi selanjutnya sehingga pengembangan media pembelajaran ini tidak terhenti sampai pada materi Himpunan saja.
2. Bagi pembaca dapat menerapkan dan melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran matematika interaktif agar dapat dihasilkan produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat mengaplikasikan dan menerapkan media pembelajaran matematika interaktif ini kedalam pembelajaran sehingga tujuan dari penelitian pengembangan media ini tercapai yaitu melihat bahwa lewat penggunaan teknologi yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.