

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas media pembelajaran matematika digital yang dikembangkan dengan pendekatan pendidikan matematika realistik untuk mendukung kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi SPLDV layak digunakan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, media digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata masing-masing 88,67% dan 86,13% yang mana keduanya dalam kategori sangat layak. Ditinjau dari aspek kepraktisan, media digital yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Dari hasil angket respon siswa diperoleh nilai kepraktisan produk sebesar 89,33% dan hasil angket respon guru diperoleh kepraktisan produk sebesar 90,67%. Karena hasil angket respon siswa dan guru berada pada rentang 61% - 80% maka media digital dengan pendekatan PMR dikategorikan praktis. Ditinjau dari aspek keefektifan, media digital dengan pendekatan PMR yang dikembangkan dinyatakan efektif. Hal ini terlihat dari: (a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 26 orang (86,67%) siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai  $\geq 65$ , (b) tercapainya indikator tujuan pembelajaran dimana rata-rata ketuntasan belajar individu sebesar 82,8, dan (c) siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran.
2. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika digital yang dikembangkan memperoleh kenaikan rata-rata sebesar 24,38, dari tes kemampuan awal (*pretest*) dimana rata-rata siswa adalah 55,62 meningkat menjadi 80,00 pada tes kemampuan akhir (*posttest*). Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman

konsep matematis siswa secara keseluruhan sebesar 0,68 dimana 36,66% mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan 60% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi.

## 5.2 Saran

1. Media pembelajaran matematika digital dengan pendekatan pendidikan matematika realistik yang dihasilkan telah memenuhi aspek valid, praktis, serta efektif sehingga peneliti menyarankan kepada guru-guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran matematika digital yang telah dihasilkan untuk dapat membantu dalam meningkatkan potensi siswa SMP dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi SPLDV.
2. Media pembelajaran matematika digital dengan pendekatan pendidikan matematika realistik yang dihasilkan dapat dipergunakan sebagai rujukan serta referensi yang digunakan untuk pengembangan pada media pembelajaran matematika digital dengan pendekatan pendidikan matematika realistik dengan materi lain, yang bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi meningkatnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa secara umum, pada tingkat yang berbeda, yang dapat menunjang proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran matematika digital dengan pendekatan pendidikan matematika realistik memiliki kekurangan, yaitu media ini dibuat menggunakan animaker jika tidak ada jaringan internet maka dalam proses pembuatan akan sulit untuk dilakukan, sehingga harus dipastikan terlebih dahulu jaringan internet yang akan digunakan stabil sebelum mengakses animaker.