

## BAB V

### Penutup

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses mengembangkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro untuk mengatasi masalah di kelas VIII di SMP Negeri 5 Metro dengan melalui beberapa tahap dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun karena penelitian hanya terfokus pada pengembangan produk, penelitian ini belum melakukan tahap Implementation, dan untuk tahap evaluation dilakukan disetiap tahapan.
  - a. Tahap *analysis* yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi yang dilakukan melalui angket peserta didik dan lembar wawancara pendidik sehingga memperoleh kebutuhan peserta didik berupa media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game*.
  - b. Tahap *design* memperoleh rancangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* agar dapat mewujudkan sebuah media yang menarik dan mempermudah siswa dalam belajar.
  - c. Tahap *development* bertujuan memvalidasi dan mengetahui kepraktisan media. Berdasarkan hasil validasi dan kepraktisan, media ini masuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis.
  - d. Tahap *implement* diuji cobakan pada kelompok kecil yaitu 10 siswa untuk menguji kepraktisan media dengan mengisi angket respon peserta didik.
  - e. Tahap *evaluation* ini dilakukan untuk mengevaluasi atau memperbaiki media melalui tahapan sebelumnya. Evaluasi pada tahap analisis berupa peserta didik yang memerlukan sebuah media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME)

disertai *game*, evaluasi tahap desain berupa rancangan media terperinci yang menarik dari segi materi dengan pendekatan *realistic mathematic education* (RME), evaluasi pada tahap development berupa saran perbaikan isi dan tampilan modul dari ahli materi, media dan bahasa.

2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* sangat valid karena telah melalui proses tahap validasi oleh ahli materi, media dan bahasa dan memperoleh rata-rata persentase 92%.
3. Berdasarkan uji kepraktisan dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dan memperoleh rata-rata persentase 94% dengan demikian dinyatakan sangat praktis.

## **B. Saran**

### **1. Pemanfaatan**

- a. Pemanfaatan media pembelajaran bagi peserta didik, dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri, karena berbentuk aplikasi dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran bagi pendidik, dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, serta menjadi referensi atau sumber belajar untuk disampaikan kepada peserta didik.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran bagi peneliti, yaitu dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran dimasa yang akan datang, sehingga lebih kreatif serta inovatif.

### **2. Pengembangan**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pengembangan ini belum sempurna, dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti belum mencapai tahap efektifitas produk yaitu uji coba kelompok besar. Saran untuk semua pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* adalah sebagai berikut:

- a. Pada media pembelajaran hanya menjelaskan tentang materi system persamaan linear dua variable (SPLDV), diharapkan dapat dilakukan pengembangan materi pada media pembelajaran, misal ditambahkan sub materi SPLDV selanjutnya.
- b. Pada media pembelajaran contoh soal dan latihan soal masih belum banyak.

Produk media pembelajaran diharapkan kedepannya dapat melanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar