

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian pengembangan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kesimpulan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* dengan model 4-D yang memiliki 4 tahapannya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), and *dissemination* (penyebaran). Tim ahli yang terdiri dari ahli materi, dan ahli media menyatakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* ini valid dan layak untuk digunakan. Hal ini diketahui dari hasil penilaian akhir rata-rata yaitu 84,3 dengan kategori valid.
2. Guru kelas II SDN 47 Korong Gadang juga menyatakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* ini mendapatkan kategori praktis dengan persentase sebesar 95% dan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* ini juga mendapatkan kategori praktis dengan persentase sebesar 95 %.

Jadi, media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* yang dikembangkan dengan model 4D ini valid dan praktis digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran matematika materi mata uang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah disarankan memberikan rekomendasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME*, khususnya dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk guru disarankan menggunakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* dalam pembelajaran matematika.
3. Untuk siswa kelas II SD disarankan menggunakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* dalam pembelajaran matematika untuk belajar mandiri di rumah dan tidak menganggap bahwa matematika itu sulit dan membosankan.
4. Untuk peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang pengembangan menggunakan media pembelajaran mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* berbasis *RME* dalam pembelajaran matematika

Daftar Pustaka

- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Angkasa
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Angkasa
- Ikshan, Khairul. 2017. "Media Pembelajaran"
https://www.academia.edu/36128017/MEDIA_PEMBELAJARAN_pdf [Direkam : 01-02-2021].
- Indriyanti, Novi Yulia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ppt* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb SDN Karangayu 02 Kota Semarang. In Skripsi Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Rezkita, Shanta. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpointinteraktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/6122/pdf> [Direkam 27-12-2021].
- Rahmantiwi, W. B. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap. In *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Vol.3(1).
- Rusman, dkk 2013. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sanjaya, Wina 2011. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Subhan dan Kurniadi, Denny. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* (Nomor 1 tahun 2019) [direkam 01-09-2021].
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Widoyoko, E.P. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.