

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik terhadap siswa kelas X SMK 3 Payakumbuh ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “Valid”, hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Dan berdasarkan hasil uji coba produk dari respon guru memperoleh persentase sebesar 91,76% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan hasil dari respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 87% dengan kriteria “Praktis”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik terhadap siswa kelas X, yaitu:

1. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar mandiri.
2. Bagi peneliti lain hendaknya media pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lainnya,

dengan pendekatan lainnya karena media pembelajaran ini mudah digunakan dan mudah diakses oleh siswa sebagai pendamping dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 98-107.
- Desvita, N. A., & Turdjai. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 101-110.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 182-192.
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Kajian Bidang Penelitian Desain*, 14-24.
- Hardianti, & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jerman Siswa kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 123-130.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal UHNP*, 39-44.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Lasabuda, N. E. (2017). Pengembangan Media Youtube Dalam pembelajaran Matematika (Suatu Penelitian Di SMK Kesehatan Bakti Nusantara Gorontalo). *Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, 270-275.
- Mashuri, S. (2018). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deeppublish.

- Mustakim, S. (2017). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistik .
Lentera Pendidikan, 231-239.
- Nainggalon, A. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Youtube Berbantuan Aplikasi Kine Master. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 254-265.
- Oktaviani, R. T. (2020). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). 91-94.
- Putri, A., & Fitri, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk video Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Pada Siswa Kelas X TAV SMK N 5 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*, 1-7.
- Rizaldi, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah Dalam bentuk Aplikasi Android Pada materi Bangun Ruang Siswa Kelas VII SMP*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Sari, S. M. (2019). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Dengan Strategi Peta Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika . *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 53-59.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Perkembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryati, K., & Krisna, E. D. (2021). Pendekatan Pembelajaran Media Realistik (PMR) Berantuan Telegram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal Of Science Education*, 479-485.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multi Media Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.