

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa CD interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran Matematika, dengan rincian pada aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,30 dengan kategori sangat baik, aspek pemrograman diperoleh nilai sebesar 4,64 dengan kategori sangat baik, aspek isi diperoleh nilai sebesar 4,63 dengan kategori sangat baik, serta pada aspek pembelajaran diperoleh nilai sebesar 4,75 dengan kategori sangat baik dan memperoleh skor rerata total 4,58 dengan kategori “Sangat Baik” serta memperoleh persentase kelayakan 90,83% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Hasil implementasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* pada 24 siswa kelas VIII B MTs Nurul Ulum Karang sawah mendapatkan selisih skor angket yaitu 290. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Educations*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* yang telah

dijelaskan, pasti memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun peneliti harapkan untuk kemajuan pemanfaatan dan penelitian selanjutnya. Adapun saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media, yaitu:

1. Pada saat implementasi multimedia interaktif, guru diharapkan mampu menjaga kegiatan pembelajaran untuk menghindari kemungkinan siswa membuka selain multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash* dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
3. Untuk memasukan audio ketika mengembangkan produk menggunakan *Adobe Flash*, disarankan untuk memilih kualitas terendah karena akan membuat proses *publish* tidak terhambat dan lebih ringan.
4. Penyajian materi dalam multimedia interaktif yang dikembangkan tentu tidak sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran maka dari itu perlu adanya sumber belajar lain guna menunjang pembelajaran.
5. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, hanya digunakan pada komputer, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada *smartphone* atau tablet dengan format apk.