

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*).
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media terhadap video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* memenuhi kriteria kevalidan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata kevalidan validator I sebesar 94,74% serta validator II sebesar 93,68%, dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli bahasa juga memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 95% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli desain juga memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 95,29% dengan kriteria sangat valid.
3. Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan dari hasil angket respon siswa dan guru mata pelajaran terhadap video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* memenuhi kriteria kepraktisan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,52% dengan kriteria sangat praktis.
4. Keefektifan penggunaan media video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* pada pelaksanaan tes hasil belajar di peroleh rata-rata nilai sebesar 83,12 dengan kategori baik. Persentase ketuntasan siswa yakni 96% siswa tuntas dan 4% siswa tidak tuntas. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *realistic mathematics education* efektif dalam pembelajaran disekolah.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Video pembelajaran matematika berbasis *realistic mathematics education* pada materi aturan pencacahan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Guru diharapkan dapat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengembangkan berbasis *realistic mathematics education* yang lain.
2. Video pembelajaran matematika berbasis *realistic mathematics education* ini tidak menyajikan materi selain aturan pencacahan, sehingga diharapkan dapat melakukan pengembangan pada materi lainnya.
3. Disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain tampilan video pembelajaran dengan penambahan animasi yang lebih menarik.