

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar, menggunakan model pengembangan ADDIE diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Prosedur penerapan pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar dilakukan menggunakan tahap ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*.
2. Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan uji kelayakan yang dilakukan oleh guru dan siswa didapatkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME pada pembelajaran matematika kelas IV memiliki kategori sangat layak digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV

B. Keterbatasan Produk

Produk pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar memiliki keterbatasan yaitu:

1. Media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME tidak dapat di perangkat elektronik yang tidak memiliki akses internet

2. Media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME tidak dapat digunakan untuk siswa yang memiliki keterbelakangan fisik seperti tuna netra dan tuna rungu.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi penelitian pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada pembelajaran matematika kelas IV SD adalah sebagai berikut.

1. Implikasi terhadap kegiatan pembelajaran adalah media *Virtual Manipulative Math* digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan smartphone atau laptop yang terhubung jaringan internet, serta tetap dalam pengawasan guru agar penggunaannya terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Implikasi terhadap guru yaitu guru perlu memberikan batasan waktu kepada siswa dalam menggunakan media *Virtual Manipulative Math* agar guru dapat dengan mudah memantau aktivitas siswa serta memastikan tahapan-tahapan sintaks RME, mulai dari pemberian masalah kontekstual, penggunaan model, kontribusi siswa, interaktivitas, hingga keterkaitan dengan konsep lain, dapat terlaksana dengan baik.
3. Implikasi terhadap siswa yaitu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar materi bangun datar, baik secara mandiri di sekolah maupun di rumah, karena media bersifat interaktif, kontekstual, dan dapat diakses kapan saja selama terhubung dengan internet.

D. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis pendekatan RME untuk pembelajaran matematika kelas IV SD, diperoleh beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran untuk guru

Guru disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan memanfaatkan pendekatan RME pada materi matematika lain selain bangun datar, sehingga guru memiliki lebih banyak referensi media pembelajaran yang interaktif dan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik bagi siswa.

2. Saran untuk siswa

Siswa disarankan memanfaatkan fasilitas smartphone yang dimiliki untuk mengakses media *Virtual Manipulative Math* secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah, guna mendukung pemahaman materi bangun datar serta digunakan secara bijak untuk kepentingan belajar.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran *Virtual Manipulative Math* berbasis RME pada materi matematika yang lebih beragam dan jenjang kelas yang berbeda. Pada materi matematika yang lebih beragam dengan memanfaatkan platform yang lebih mudah digunakan, seperti *Scratch*, sehingga proses pengembangan media tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Mengingat penerapan pendekatan RME memerlukan

waktu pembelajaran yang relatif lebih lama karena melibatkan proses eksplorasi, diskusi, dan penemuan konsep oleh siswa, peneliti selanjutnya juga disarankan merancang media yang lebih efisien agar setiap sintaks RME dapat terlaksana secara optimal tanpa mengurangi efektivitas pembelajaran.