

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian dan pembahasan terhadap media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi barisan dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap, media *virtual map education* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan rumusan dari sub-sub masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi barisan dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap mencapai tingkat kevalidan dengan kategori sangat valid dengan kevalidan media mencapai 91.00% dan kevalidan materi mencapai 90.83%.
2. Pengembangan media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi barisan dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap mencapai tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis ditunjukkan dengan angket respon siswa yang mencapai nilai 94.85% dan angket respon yang diberikan guru mencapai nilai 100%.
3. Pengembangan media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi barisan dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap mencapai tingkat keefektifan dengan kriteria efektif yang ditunjukkan dengan terdapatnya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *virtual map education*. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai siswa mendapatkan nilai 91,50.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Perlu banyak mencari referensi terkait dengan media pembelajaran matematika terutama dalam menentukan tampilan dan warna yang menarik serta lebih kreatif, agar dapat menarik minat siswa dalam penggunaan media.
2. Perlu memahami lebih mendalam terkait model pembelajaran yang diambil dan dimasukkan kedalam media, agar model yang diambil dapat divisualisasikan ke dalam media sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Media *virtual map education* perlu dikembangkan sehingga dapat dikemas dalam bentuk aplikasi, agar mudah diakses oleh siswa maupun guru.
4. Media *virtual map education* juga perlu dikembangkan pada materi yang lain dan bisa juga menggunakan metode, model, strategi, dan pendekatan yang lain sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.