

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan produk media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi integral kelas XI di SMA Negeri 1 Kurau, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang proses pengembangannya menggunakan model penelitian yaitu model Sugiyono yang meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, dan 7) Revisi Produk.
2. Adapun kevalidan produk media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi integral yang telah melalui tahap validasi oleh para ahli diantaranya ahli materi dengan kelayakan skor rata-rata 81,25% dengan kriteria “Sangat valid/layak” ahli media dengan skor rata-rata 75% kriteria “valid/layak”.
3. Adapun kepraktisan media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi integral didapat dari hasil respon peserta didik di SMA Negeri 1

Kurau. Adapun hasil uji kepraktisan yang didapat dari angket respon peserta didik dengan skor rata-rata 3,60 kriteria “Sangat praktis”.

## **B. Saran**

Beberapa saran atau rekomendasi dan saran untuk pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik dan stem pada materi integral yaitu:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* hanya menyajikan materi integral, sehingga diharapkan untuk pengembangan materi yang berbeda pada penelitian berikutnya.
2. Diharapkan produk pengembangan media pembelajaran matematika dapat bermanfaat untuk guru matematika dalam proses pembelajaran dan dapat dikembangkan lagi pada materi dan metode pembelajaran lainnya agar pembelajaran dapat berkembang lebih inovatif lagi.
3. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini peneliti lain agar dapat membuat media pembelajaran yang berbasis lainnya untuk membantu proses pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif.