

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan bahan ajar digital berbasis RME yang telah dikembangkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa sekolah dasar. Bahan ajar ini didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip pendekatan RME, yaitu penemuan kembali secara terbimbing, fenomena didaktik, dan pengembangan model sendiri, serta dilengkapi dengan ilustrasi dan video yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Untuk lebih rinci, berikut adalah kesimpulan dari rumusan masalah khusus yang mendasari penelitian ini:

1. Desain bahan ajar digital berbasis RME untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa sekolah dasar pada materi perkalian terdiri dari beberapa komponen, yaitu halaman sampul, identitas siswa, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, panduan penggunaan bahan ajar, materi inti, penguatan, soal latihan, rangkuman, refleksi, daftar pustaka, dan biografi penulis.
2. Produk awal dibuat berdasarkan desain awal yang sudah dibuat sebelumnya melibatkan konten materi yang disusun secara sistematis, pemilihan gambar dan ilustrasi yang sesuai. Produk awal ini diubah menjadi bentuk *flipbook* menggunakan website *heyzine.com*, yang memungkinkan penambahan video untuk meningkatkan interaktivitas. Produk ini dirancang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip RME.
3. Kelayakan bahan ajar digital berbasis RME didapatkan melalui validasi 2 ahli melalui angket. Dilihat dari hasil yang didapatkan dari validator ahli I dan II bahan ajar ini termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan beberapa saran perbaikan.

4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa, peneliti mengimplementasikan bahan ajar kepada satu kelas di kelas III SD X di Kabupaten Sukabumi. Uji coba produk diawali dengan kegiatan *pre test* dan diakhiri dengan kegiatan *post test*. Hasil yang didapatkan dari kegiatan tersebut diolah menggunakan N-Gain dengan hasil yang didapatkan kategori sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis RME ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita materi perkalian pada siswa kelas III sekolah dasar.
5. Produk akhir pengembangan bahan ajar digital berbasis RME diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari validator serta evaluasi saat implementasi. Produk akhir ini berbentuk *flipbook* yang terdiri dari halaman sampul, identitas siswa, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, panduan penggunaan bahan ajar, materi inti, penguatan, soal latihan, rangkuman, refleksi, daftar pustaka, dan biografi penulis.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian ‘Pengembangan Bahan Ajar Digital berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Sekolah Dasar’ yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang bisa dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya:

1. Bagi guru, disarankan untuk mengikuti pelatihan terkait dengan penerapan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dalam pembelajaran matematika. Hal ini akan membantu guru memahami secara lebih mendalam konsep dan metode pembelajaran yang digunakan dalam bahan ajar digital ini serta meningkatkan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, disarankan agar lebih proaktif dalam memfasilitasi guru-guru untuk mengikuti pelatihan yang berfokus pada pengembangan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik

siswa. Dengan mengikuti pelatihan, diharapkan para guru dapat meningkatkan kompetensinya dalam menyusun bahan ajar yang tidak hanya memenuhi standar kurikulum saja, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar.

3. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan implementasi bahan ajar yang dikembangkan ke dalam konteks yang lebih luas dan beragam. Langkah ini penting untuk mengetahui sejauh mana efektivitas bahan ajar tersebut dalam berbagai situasi pembelajaran. Selain itu, disarankan juga untuk lebih mengeksplorasi dan memanfaatkan fitur-fitur tambahan yang dapat mendukung proses pembelajaran.