

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kualitas media dalam penelitian ini adalah kualitas produk menurut Nieven yang memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validitas ahli media untuk indikator kelayakan isi media pembelajaran serta kegrafikan masing-masing sebesar 0,85. Sedangkan ahli materi diperoleh validitas untuk kelayakan isi materi pembelajaran sebesar 0,79, penyajian materi pembelajaran sebesar 0,78 dan kebahasaan/kegrafikan sebesar 0,81. Semua indikator dinyatakan valid karena tingkat pencapaiannya $\geq 0,6$. Untuk praktikalitas diperoleh persentase kepraktisan 85,2% dengan kategori praktis sedangkan untuk efektivitas diperoleh kemampuan penalaran siswa 100% tuntas, kemandirian belajar untuk semua indikator minimal tinggi, respon siswa positif dengan persentase 86,70% dan waktu pembelajaran tidak melebihi waktu dalam pembelajaran biasa.
2. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi barisan dan deret diperoleh jumlah siswa yang mendapat *n-gain* sedang dari uji coba I meningkat ke uji coba II yaitu sebanyak 11

menjadi 22 orang sedangkan untuk kategori tinggi meningkat sebanyak 0 menjadi 10 orang.

3. Peningkatan kemandirian belajar siswa dilihat dari tiap-tiap indikator kemandirian belajar siswa seluruhnya meningkat dari uji coba I ke uji coba II melalui hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran.
4. Terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis dan kemandirian belajar siswa antara menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tanpa media.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* yang berkualitas ini disarankan guru dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk mengembangkan kemampuan penalaran siswa khususnya kelas X SMK.
2. Media pembelajaran matematika *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* ini di sarankan bagi pengguna selanjutnya agar dapat menambahkan isi materi secara lebih lengkap sesuai dengan perkembangan kurikulum di sekolah.
3. Media pembelajaran matematika *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* ini adalah sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran, maka dari itu keberadaan guru sebagai fasilitator sangat diperlukan agar siswa tetap aktif dalam proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran matematika *macromedia flash* berbasis model *discovery learning* ini di sarankan guru dan siswa secara kelompok masing-masing menggunakan komputer dalam proses pembelajaran di kelas. Dan diharapkan fasilitas sekolah memadai untuk siswa menggunakan komputer.
5. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), disarankan bagi peneliti selanjutnya agar melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap *disseminate* (penyebaran) secara lebih luas ke sekolah lainnya guna mengembangkan dan meningkatkan kemampuan penalaran matematis dan kemandirian belajar siswa.