BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Validitas media pembelajaran matematika yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid ditinjau dari nilai validitas media pembelajaran dengan nilai rata-rata total validitas media sebesar 4,76 dari ahli media dan 4,63 dari ahli materi pelajaran, selanjutnya total validitas RPP sebesar 4,55; LKS sebesar 4,37; dan demikian juga halnya dengan tes kemampuan spasial dan angket motivasi belajar matematika siswa dinyatakan valid.
2. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan juga telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari kevalidan media oleh para ahli yang menyatakan bahwa media sudah valid dengan sedikit atau tanpa revisi dan juga ditinjau dari angket uji kepraktisan media pada uji coba I dan II yang menyatakan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan tergolong dalam kategori praktis dengan nilai uji kepraktisan minimal 76 %.
3. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 86,1 % pada uji coba II, selanjutnya respon siswa positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, serta penggunaan waktu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sudah ideal.

4. Peningkatan kemampuan spasial siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi kubus dan balok, nilai rata-ratanya meningkat dari uji coba I sebesar 68,89 menjadi 73,61 pada uji coba II. Skor rata-rata tiap indikator kemampuan spasial juga meningkat dari uji coba I ke uji coba II.
5. Peningkatan motivasi belajar matematika siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi kubus dan balok pada uji coba I yaitu 119,3 meningkat menjadi 122 pada uji coba II, dan keseluruhan aspek motivasi belajar matematika siswa skornya meningkat dari uji coba I ke uji coba II.

5.2. Saran

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

1. Media pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektivan, maka disarankan untuk guru agar dapat menggunakan media pembelajaran ini guna menumbuhkembangkan kemampuan spasial siswa khususnya kelas VIII SMP.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan agar dapat melakukan setiap tahap pengembangan model 4-D dengan lebih baik lagi, terutama pada tahap *disseminate* (penyebaran). Diharapkan bagi peneliti lain

agar bisa melakukan tahap penyebaran dengan lebih luas dan juga harus mampu melihat keadaan penelitian saat tahap penyebaran dilakukan.

3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan spasial dan motivasi belajar matematika siswa agar lebih memperhatikan setiap indikator dari kemampuan spasial dan motivasi belajar matematika siswa agar dapat memperkaya ilmu pengetahuan mengenai kemampuan spasial dan motivasi belajar.
4. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran serupa agar lebih menambahkan banyak variasi-variasi contoh kemampuan spasial dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY