

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Validasi media pembelajaran buku digital interaktif yang dikembangkan berada pada kategori “Valid” ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata total sebesar 3,73.
2. Media pembelajaran buku digital interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh pada uji coba I sebesar 2,87 (kategori “Terlaksana dengan Kurang Baik”) dan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Namun setelah melakukan beberapa revisi, pada uji coba II skor observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 3,73 (kategori “Terlaksana dengan Baik”). Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan. Pada uji coba I ketercapaian kemampuan spasial matematis siswa adalah 40% (6 siswa) dan pada uji coba II sebesar 86,67% (13 siswa). Rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa untuk dua pertemuan pada uji coba I adalah 23,61%, 26,39%, 27,08%, 13,19%, 6,25%, dan 3,47%. Sedangkan pada uji coba II rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa untuk tiga pertemuan adalah 24,07%, 28,70%, 26,39%,

11,11%, 6,48%, dan 3,24%. Rata-rata respon siswa pada uji coba I adalah 3,70 (kategori “Tertarik”) dan pada uji coba II adalah 3,74 (kategori “Tertarik”)

4. Peningkatan kemampuan spasial matematis siswa juga terlihat pada masing-masing indikator kemampuan spasial matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I terjadi peningkatan nilai dengan kriteria rendah skor 0,20 ( $N\text{-Gain} \leq 0,3$ ) dan pada uji coba II terjadi peningkatan nilai dengan kriteria sedang dengan skor 0,40 ( $0,3 < N\text{-Gain} \leq 0,7$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku digital interaktif yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.

## 5.2 Saran

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

1. Kepada guru diharapkan untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik.
2. Kepada sekolah, hendaknya menyediakan media pembelajaran yang bisa membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa agar dapat mengembangkan buku digital interaktif yang dapat diakses menggunakan *handphone*, laptop, dan komputer. Hal ini dikarenakan buku digital interaktif pada penelitian ini hanya dapat diakses menggunakan laptop dan komputer.