

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

- 1) Validitas pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata total validitas media sebesar 2,85 dari ahli media dan 2,92 dari ahli materi pelajaran, selanjutnya total validitas RPP sebesar 3,17 dan validitas LKPD sebesar 3,07.
- 2) Kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* juga telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari : a) angket guru dengan skor rata-rata 2,65 pada uji coba I (*field test I*) dan 2,98 pada uji coba II (*field test II*); b) respon siswa dengan skor rata-rata 2,75 pada uji coba I (*field test I*) dan 2,85 pada uji coba II (*field test II*); c) ketuntasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelompok pada setiap pertemuan yang mencapai 50% atau lebih dari setengah kelompok tuntas.
- 3) Keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 86,7% pada uji coba II (*field*

test II) (pada uji coba I (*field test I*) hanya 76,7%) dan penggunaan waktu penelitian sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.

- 4) Peningkatan kemampuan spasial siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi kubus dan balok pada uji coba I (*field test I*) berada pada kategori rendah dengan skor 0,13, sedangkan pada uji coba II (*field test II*) peningkatan berada pada kategori sedang dengan skor 0,34. Selanjutnya nilai rata-rata meningkat dari uji coba I (*field test I*) sebesar 71,32 menjadi 77,13 pada uji coba II (*field test II*).
- 5) Pencapaian resiliensi matematis siswa menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* mengalami peningkatan dari kategori rendah ke kategori tinggi. Peningkatan resiliensi matematis siswa meningkat sebesar 2,70 poin, yaitu dari rata-rata penilaian angket resiliensi matematis siswa pada uji coba I (*field test I*) sebesar 6,60 meningkat menjadi 9,30 pada uji coba II (*field test II*). Disamping itu, rata-rata setiap indikator resiliensi matematis siswa meningkat dari uji coba I (*field test I*) ke uji coba II (*field test II*).
- 6) Proses jawaban siswa pada uji coba II (*field test II*) lebih baik dari proses jawaban pada uji coba I (*field test I*).

5.2. Saran

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

- 1) Media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan

keefektivan, maka disarankan untuk guru agar dapat menggunakan media pembelajaran ini guna meningkatkan kemampuan spasial siswa khususnya kelas VIII SMP.

- 2) Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan spasial dan resiliensi matematis siswa agar lebih fokus pada beberapa dimensi spasial dan aspek resiliensi matematis siswa agar ruang lingkungannya semakin kecil namun penelitiannya mendalam dan komprehensif, serta memperhatikan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik) yang akan diujicoba sehingga memudahkan peneliti untuk menggunakan model atau pendekatan yang tepat dalam mengajar.
- 3) Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* agar mengembangkan media tersebut pada *platform* digital lainnya seperti android, HTML (website), dan *portable device* sehingga terkesan inovatif dan sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0.
- 4) Peneliti menyarankan kepada pembaca atau para praktisi pendidikan yang melakukan penelitian serupa dengan durasi waktu penelitian yang lebih lama dan anggota penelitian yang lebih banyak agar melakukan tahap penyebaran secara lebih luas ke sekolah-sekolah lainnya yang memiliki aturan khusus kepada siswa dalam hal penggunaan teknologi sebagai bantuan belajar.