

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis data dan uji yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* yang dikembangkan di kelas VIII-F SMP Negeri 42 Medan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Dengan persentase kevalidan oleh ahli media sebesar 91,794% dan persentase kevalidan oleh ahli materi sebesar 89,77%.
2. Multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* yang dikembangkan di kelas VIII-F SMP Negeri 42 Medan dinyatakan praktis. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Melalui angket kepraktisan respon guru diperoleh persentase penilaian sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok terbatas. Melalui angket kepraktisan respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase penilaian sebesar 83,05% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase penilaian sebesar 87,62% dengan kategori sangat praktis.
3. Multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* yang dikembangkan di kelas VIII-F SMP Negeri 42 Medan dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa. Hal ini dapat dilihat melalui persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada uji coba terbatas yaitu sebesar 88,46% dan waktu yang dibutuhkan sama dengan pembelajaran seperti biasa dilakukan.
4. Peningkatan kemampuan spasial menggunakan multimedia interaktif berbasis *mobile learning* yang dikembangkan di kelas VIII-F SMP Negeri 42 Medan pada materi kubus dan balok dari awalnya yaitu rata-rata *pretest* sebesar 40,3835 menjadi rata-rata *posttest* yaitu sebesar 81,4085. Hasil perolehan

nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* jika dihitung menggunakan gain ternormalisasi menunjukkan nilai gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* mampu meningkatkan kemampuan spasial siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka disarankan untuk guru agar dapat menggunakan multimedia interaktif kubus dan balok berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa khususnya kelas VIII SMP.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan serupa agar dapat melakukan setiap tahap pengembangan model 4-D dengan lebih baik lagi. Diharapkan terutama pada tahap *testing* (uji coba) dan *distribution* (penyebaran).