

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang dapat dilihat dari analisis Gain dimana siswa memperoleh peningkatan keseluruhan sebesar 0,8 dimana sebanyak 90,3% mendapat peningkatan dalam kategori tinggi. Selain itu juga terdapat peningkatan nilai test siswa yang terlihat dari hasil post-test dimana terdapat sebanyak 83,87% siswa yang tuntas.
2. Media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok yang dikembangkan telah valid dari segi media dan materi. Dengan rincian nilai rata-rata validasi media 4,63 dengan kategori sangat layak dan validasi materi dengan rata-rata nilai 4,69 dengan kategori sangat layak
3. Media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok yang dikembangkan telah dinilai praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Nilai rata-rata kepraktisan media adalah 3,80 dengan kategori sangat praktis
4. Media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok yang dikembangkan sudah efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan yakni : (a) Tercapainya ketuntasan indikator/tujuan pembelajaran peserta didik dimana sebanyak 83,87% siswa dinyatakan tuntas dan mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan minimum yakni 75; (b) Waktu yang digunakan tidak melebihi waktu yang pembelajaran biasa/efisien; dan (c) Respon siswa 95,05% positif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat diberikan saran yakni:

1. Penggunaan bahasa yang digunakan harus diperhatikan sehingga di dalam aplikasi serta soal, bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan tidak memiliki arti ganda serta bias.
2. Pada aplikasi harus disertai petunjuk serta alur penggunaan yang jelas agar siswa dapat mandiri menggunakan aplikasi, dan menjalankan aplikasi sesuai dengan alur yang diinginkan.
3. Tombol yang digunakan dalam aplikasi harus berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat menuju atau kembali ke halaman dengan mudah.
4. Soal-soal yang disertakan harus disesuaikan dengan fakta yang terdapat di lapangan, sehingga soal yang disampaikan realistis dan actual.

