

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 berbasis *Macromedia Flash* melalui pembelajaran *Case Method* yang telah dikembangkan berada pada kategori valid terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata total sebesar 3,69.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* melalui pembelajaran *Case Method* yang dikembangkan dinyatakan praktis terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis ditinjau dari hasil penilaian ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam penelitian dan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan skor yang diperoleh pada implementasi I sebesar 2,6 (kategori “Terlaksana dengan Kurang Baik”) setelah melakukan beberapa revisi, pada implementasi II skor observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 3,58 (kategori “Terlaksana dengan Baik”).
3. Keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* melalui pembelajaran *Case Method* yang dikembangkan dinyatakan efektif terhadap kemampuan representasi matematis ditinjau dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal pada implementasi I ketuntasan klasikal dari hasil kemampuan

representasi matematis siswa sebesar 48% (14 siswa) dan pada implementasi II sebesar 90% (26 siswa; hasil rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa pada implementasi I adalah 20,71%, 16,50%, 26,21%, 27,18%, 10,36%, dan 3,88% dan pada implementasi II yaitu adalah 21,04%, 15,86%, 25,89%, 28,16%, 10,68%, dan 3,24% dengan keseluruhan nilai tersebut sudah sesuai dengan ketentuan pencapaian waktu ideal; dan respon siswa berada pada kategori “tertarik” terhadap aspek pembelajaran dengan nilai rata-rata implementasi I sebesar 3,54 dan implementasi II sebesar 3,64.

4. Peningkatan kemampuan representasi siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang melalui pembelajaran *case method* dinyatakan meningkat ditinjau hasil rata-rata *n-gain* pada implementasi I sebesar 0,29 dengan kategori dan implementasi II sebesar 0,38 dengan kategori sedang.

5.2 Saran

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

1. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektivan, maka disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* ini dalam proses belajar mengajar guna menumbuhkembangkan kemampuan representasi matematis siswa.
2. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* melalui pembelajaran *case method* yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan representasi pada materi program linear. Oleh

karena itu, peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam dan menambahkan kemampuan-kemampuan matematika lainnya seperti komunikasi, metakognisi, dan lain sebagainya.

3. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* melalui pembelajaran *case method* yang dikembangkan ini dapat dijadikan rujukan untuk membuat suatu komponen media pembelajaran dengan materi lain guna menumbuhkembangkan kemampuan representasi matematis siswa baik di tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.
4. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis agar dapat lebih memperhatikan kemampuan siswa dalam indikator representasi visual, dimana pada indikator ini siswa diharapkan mampu merepresentasikan data ke dalam bentuk grafik atau tabel yang digunakan untuk menyusun suatu penyelesaian dari kasus yang diberikan. Peneliti dalam media *Macromedia Flash* hanya membuat sebuah lembar coretan kosong untuk menggambar sebuah grafik sehingga terdapat beberapa peserta didik yang tidak secara optimal dapat menggambarannya, alangkah lebih baiknya peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan hal tersebut dan mengembangkannya lebih lanjut.