

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Hasil Validasi media pembelajaran *macromedia flash* yang dikembangkan berada pada kategori “Valid” ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata sebesar 3,76.
2. Media pembelajaran *macromedia flash* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Nilai keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori (Terlaksana dengan Baik) dengan nilai rata-rata sebesar 3,75.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan. Hasil ketercapaian kemampuan metakognisi matematis siswa sebesar 86% (19 siswa). Rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa pada dua pertemuan adalah 21,95% (memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman), 26% (membaca dan memahami masalah pada media pembelajaran atau LKPD), 26,4% (menemukan penyelesaian dan menyelesaikan masalah yang diberikan), 13,9% (berdiskusi dan bertanya kepada guru atau teman), 7,64% ( menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari), dan 2,78% (melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran). Rata-rata respon siswa sebesar 3,5 (kategori “Tertarik”).

4. Hasil peningkatan kemampuan metakognisi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* dapat dilihat dari indeks *N-Gain* ternormalisasi. Berdasarkan indeks *N-Gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa skor peningkatan kemampuan metakognisi siswa sebesar 0,48 dengan kategori “Sedang”. Rata-rata kemandirian belajar siswa sebesar 80,09.

## 5.2 Saran

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

1. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis *Realistic Mathematic Education* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang ditetapkan, maka disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar di kelas untuk menumbuh kembangkan kemampuan metakognisi siswa dan kemandirian belajar siswa khususnya di kelas VIII.
2. Kepada guru diharapkan sebelum menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran terlebih dahulu guru harus menyiapkan slide pada PPT (*Power Point*) sehingga memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash*.
3. Sebelum menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada proses pembelajaran, terlebih dahulu guru harus menginstal atau mengunduh aplikasi *macromedia flash* pada laptop, PC, atau *handphone* agar aplikasi dapat dijalankan oleh siswa dengan baik.
4. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* tidak hanya dikhususkan pada materi sistem persamaan linear dua variabel saja.

Namun, media pembelajaran dengan aplikasi *macromedia flash* dapat juga dikembangkan dengan materi-materi matematika lainnya untuk penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY