

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 berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif 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
- 2) Kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif juga telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari : *a)* angket guru dengan skor rata-rata 2,65 pada uji coba I dan 2,98 pada uji coba II ; *b)* respon siswa dengan skor rata-rata 2,75 pada uji coba I dan 2,85 pada uji coba II ; *c)* ketuntasan Lembar Kerja Peserta Didik (LKP) kelompok pada setiap pertemuan yang mencapai 50% atau lebih dari setengah kelompok tuntas.
- 3) Keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 86,7 % pada uji coba II (pada uji coba I hanya 76,7%) dan penggunaan waktu penelitian sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.

- 4) N-gain peningkatan kemampuan spasial siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi kubus dan balok pada uji coba I berada pada kategori rendah dengan skor 0,13, sedangkan pada uji coba II N-gain peningkatan berada pada kategori sedang dengan skor 0,34. Selanjutnya nilai rata-rata meningkat dari uji coba I sebesar 71,32 menjadi 77,13 pada uji coba II.
- 5) Ditinjau dari dimensi-dimensi spasial, pengembangan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* berbasis kooperatif dominan meningkatkan dimensi visualisasi dan rotasi. Hal ini disebabkan karena media *Adobe Flash* lebih fokus pada animasi *free rotation* dan jaring-jaring kubus. Sedangkan dimensi-dimensi spasial lainnya walaupun ada yang meningkat namun tidak signifikan.
- 6) Skor rata-rata pencapaian kemandirian belajar matematika siswa menggunakan pengembangan media *Adobe Flash* pada materi kubus dan balok berada pada kategori mandiri. Walaupun dari 10 indikator, hanya 5 indikator yang meningkat dan indikator lainnya menurun, namun penurunan tidak terlalu signifikan. Hal ini bisa jadi disebabkan karena karakteristik siswa pada setiap kelas berbeda sehingga mengakibatkan respon terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Flash* juga berbeda.

5.2. Saran

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

- 1) Media pembelajaran matematika berbantuan *Adobe Flash* yang 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 kemandirian belajar matematika siswa agar lebih fokus pada beberapa dimensi spasial dan aspek kemandirian belajar 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 berbantuan *Adobe Flash* agar mengembangkan media tersebut pada *platform* digital lainnya seperti android, HTML (website), and *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.