

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

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

1. Validitas media pembelajaran matematika yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid ditinjau dari nilai validitas media pembelajaran dengan nilai rata-rata total validitas media sebesar 4,61 dari ahli media dan 4,5 dari ahli materi pelajaran, selanjutnya total validitas RPP sebesar 4,32, Lembar Kerja Kelompok (LKK) sebesar 4,22, dan demikian juga halnya dengan tes kemampuan spasial dinyatakan valid.
2. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* telah memenuhi kriteria praktis ditinjau dari: (1) angket guru dengan skor rata-rata persentase 78,33% pada uji coba I dan 80,83% pada uji coba II; dan (2) respon siswa dengan rata-rata persentase 71,85% pada uji coba I dan 76,39 pada uji coba II.
3. Keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *macromedia flash* memenuhi kriteria efektif, yaitu ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 86,11% pada uji coba II (pada uji coba I hanya 77,78%) dan penggunaan waktu penelitian sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.
4. N-gain peningkatan kemampuan spasial siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi tiga dimensi pada uji coba I

berada pada kategori rendah dengan skor 0,20, sedangkan pada uji coba II N-gain peningkatan berada pada kategori sedang dengan skor 0,45. Selanjutnya nilai rata-rata meningkat dari uji coba I sebesar 66,67 menjadi 77,5 pada uji coba II.

#### 4.2. Saran

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

1. Media pembelajaran matematika berbasis *macromedia 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 XII SMA.
2. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian untuk mengukur kemampuan spasial matematis siswa agar lebih fokus pada beberapa dimensi spasial 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 yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran serupa agar lebih menambahkan banyak variasi-variasi contoh sesuai dengan indikator kemampuan spasial khususnya pada indikator *orientation*.
4. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis *macromedia flash* agar mengembangkan media

tersebut pada *platform* digital lainnya seperti android, HTML (website), dan *portable device* sehingga terkesan inovatif dan sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0.

5. 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.



THE  
Character Building  
UNIVERSITY