

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 *Adobe Flash Pro CS6* yang dikembangkan berada pada kategori 'Valid' ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata total sebesar 3,64.
2. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Pro CS6* yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh pada uji coba I sebesar 2,735 (kategori 'Terlaksana dengan Kurang Baik') dan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Namun setelah melakukan beberapa revisi, pada uji coba II skor observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 3,71 (kategori 'Terlaksana dengan Baik'). Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan. Pada uji coba I ketercapaian kemampuan spasial matematis siswa adalah 53,33% (8 siswa) dan pada uji coba II sebesar 86,67% (13 siswa). Rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa untuk dua pertemuan pada uji coba I adalah 24%, 29,2%, 25,7%, 10,42%, 6,25%,

dan 3,48%. Sedangkan pada uji coba II rata-rata persentase pencapaian waktu ideal aktivitas siswa untuk tiga pertemuan adalah 22,2%, 26,87%, 26,87%, 13,9%, 7,87%, dan 2,32%. Rata-rata skor observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah 3,31 (kategori 'Baik') pada uji coba I dan 3,82 (kategori 'Baik') pada uji coba II. Rata-rata respon guru adalah 3,56 (kategori 'Tertarik') pada uji coba I dan 3,67 (kategori 'Tertarik') pada uji coba II. Rata-rata respon siswa adalah 3,69 (kategori 'Tertarik') pada uji coba I dan 3,71 (kategori 'Tertarik') pada uji coba II.

4. Peningkatan kemampuan spasial matematis siswa juga terlihat pada masing-masing indikator kemampuan spasial matematis. Berdasarkan indeks *gain* ternormalisasi, diperoleh bahwa pada uji coba I terjadi peningkatan nilai dengan kriteria rendah dengan skor 0,27 ($N - Gain \leq 0,3$) dan pada uji coba II terjadi peningkatan nilai dengan kriteria sedang dengan skor 0,42 ($0,3 < N - Gain \leq 0,7$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Pro CS6* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.

5.2 Saran

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

1. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Pro CS6* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektivan yang ditetapkan, maka disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran ini dalam

proses belajar mengajar di dalam kelas untuk menumbuhkembangkan kemampuan spasial matematis siswa khususnya di kelas XI.

2. Kepada guru diharapkan untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian agar menggunakan sampel yang lebih banyak dan bervariasi.
4. Kepada sekolah, hendaknya menyediakan media pembelajaran yang bisa membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY