

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

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

1. Validasi media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Valid” ditinjau dari analisis hasil validitas media pembelajaran oleh para validator dengan nilai rata-rata total sebesar 3,59. Sedangkan hasil reliabilitas tes akhir kemampuan spasial siswa pada uji coba I, II dan pada tahap disseminate yaitu 0,89, 0,85 dan 0,88 dengan kategori sangat tinggi dan reliabel
2. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari angket guru dan siswa . Angket guru dengan kategori “Sangat Praktis” dengan nilai 0, 875 sedangkan angket siswa pada uji coba I dan uji coba II juga bernilai “Sangat Praktis” dengan rata – rata nilai 0,866 dan 0,889. 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 ketuntasan klasikal kemampuan spasial matematis siswa adalah 60% (9 siswa) dan pada uji coba II sebesar 93,3% (14 siswa). Rata-rata skor respon siswa adalah 3,25 (81,3%) dengan kategori “Positif” pada uji coba I dan 3,56 (88%) dengan kategori “Positif” pada uji coba II. Rata-rata pencapaian

Waktu Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash sama dengan waktu pembelajaran biasa maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif.

2. Saran

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

1. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang ditetapkan, maka disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar di dalam kelas untuk menumbuh kembangkan 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