

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan berbasis model masalah pada materi bangun ruang sisi datar (prisma dan limas) layak digunakan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.
 - Ditinjau dari aspek kevalidan, bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 3,63 dan 3,93 yang mana keduanya memperoleh kategori sangat layak.
 - Ditinjau dari aspek kepraktisan, bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon guru terhadap bahan ajar. Dari hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 96,87% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.
 - Ditinjau dari aspek keefektifan, bahan ajar digital interaktif berbasis model masalah dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari: (a) Tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 92,3%, (b) Tercapainya indikator/ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar individual sebesar 89,52, (c) Pencapaian waktu pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif berbasis model masalah sama dengan waktu pembelajaran biasa serta nilai respon siswa terhadap bahan ajar digital interaktif sebesar 88,86%, dan (d) Kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif berbasis model masalah mengalami peningkatan rata-rata sebesar 66,88, dari yang sebelumnya rata-rata siswa pada *PreTest* adalah 22,64 meningkat menjadi 89,52 pada *PostTest*. Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata

peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis secara keseluruhan sebesar 0,84, dimana 7,69% mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan 88,46% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dikemukakan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan pembelajaran khususnya bidang studi matematika di sekolah, yaitu:

1. Bagi peserta didik, disarankan untuk menggunakan bahan ajar digital interaktif yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar matematika. Peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif.
2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran agar dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik serta sebagai upaya pemaksimalan penggunaan teknologi tepat guna yaitu bahan ajar digital interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk menggunakan bahan ajar digital interaktif sehingga dapat dijadikan masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi tepat guna dalam bentuk bahan ajar digital interaktif dengan berbagai pengembangan konten setelahnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk terus berkarya dan menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu rujukan dengan sebaik-baiknya agar sehingga tercipta suatu karya yang berguna dan bermanfaat bagi semua orang.