BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian Media Pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII pada materi Pola, Barisan dan Deret Bilangan, dapat ditarik 4 kesimpulan yaitu:

1 Validitas media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Hasil akhir uji validasi oleh para validator meliputi validasi ahli materi adalah sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 92,86% artinya Media pembelajaran ini dinilai oleh ahli sebagai memiliki konten materi yang hampir sempurna. Isi materi tentang Pola, Barisan, dan Deret Bilangan sangat relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Penyajian materi dan tingkat kesulitannya sangat sesuai dengan karakteristik kognitif siswa SMP/Kelas VIII. Demikian pula, validitas Ahli Media berbantuan *RPG Maker MV* memperoleh 88,75% maknanya Media pembelajaran ini dinilai oleh ahli memiliki kualitas desain dan fungsionalitas teknologi yang sangat baik. Tampilan visual (grafis, warna, animasi) sangat menarik dan mendukung proses pembelajaran. Serta media ini stabil secara teknis (minim *bug* atau *lag*) dan layak secara teknologi untuk digunakan di lapangan.

2 Keefektifan media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini terlihat dari pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal, di mana sedikitnya 85% siswa yang mengikuti pembelajaran berhasil memperoleh nilai minimal 75 sesuai standar KKM. Serta rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis menunjukkan kenaikan sebesar 54,64 poin dari tes kemampuan awal *(Pre-test)* menuju tes kemampuan akhir *(Post-test)*. Kenaikan skor yang signifikan (54,64 poin) membuktikan adanya perbedaan positif yang besar pada kemampuan siswa setelah menggunakan media tersebut. Ini mengindikasikan

bahwa media pembelajaran *RPG Maker MV* Tidak hanya membantu penguasaan materi, tetapi secara spesifik efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis.

3 Kepraktisan media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis ditinjau dari angket respon siswa dengan rata-rata persentase sebesar 86.35% artinya Sebagian besar siswa (86,35%) menyatakan media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik dan tidak membingungkan, serta instruksi yang jelas. Siswa merasa tertarik, termotivasi, dan media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan ditinjau dari angket respon guru termasuk dalam kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 98.3% artinya media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* mudah digunakan, menarik, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran.

4 Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* yang dikembangkan pada materi Pola, Barisan dan Deret Bilangan berada pada kategori tinggi dengan *N-Gain* 0.84. ditinjau dari perbandingan antara tes kemampuan awal (*Pre-test*) dan tes kemampuan akhir (*Post-test*) yaitu Rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis menunjukkan kenaikan sebesar 54,64 poin dari tes kemampuan awal (Pre-test) yaitu 32,86 menuju tes kemampuan akhir (Post-test) yaitu 87,5. Selain itu, terjadi peningkatan kinerja yang signifikan pada setiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Pada indikator Memahami Masalah, persentase rata-rata meningkat sebesar 47,14% (dari 47,5% menjadi 94,64%) artinya Peningkatan sangat besar, mendekati kesempurnaan. Media ini berhasil membantu siswa mengenali informasi yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan data dalam soal. Peningkatan terbesar tercatat pada indikator Memeriksa Kembali, yang melonjak sebesar 66,79% (dari 13,21% menjadi 80%) hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat berhasil dalam mengajarkan siswa untuk merefleksikan hasil, memeriksa kembali langkah-langkah dan memastikan jawaban. Sementara itu, indikator Merencanakan penyelesaian masalah dan Melakukan perencanaan masalah

juga menunjukkan peningkatan yang substansial, masing-masing sebesar 58,57% dan 52,86%.

5.2 Saran

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

1 Bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* direkomendasikan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi Pola, Barisan, dan Deret Bilangan. Melalui media ini, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan motivasi dalam memahami konsep matematika. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut.

2 Bagi guru, disarankan agar dalam memanfaatkan software *RPG Maker MV* perlu memperhatikan pemilihan materi pembelajaran. Guru hendaknya memilih materi yang sesuai dengan karakteristik *RPG Maker MV*, yaitu materi yang tidak menuntut penyajian persamaan matematika (e*quation*) secara kompleks.

THE Character Building UNIVERSITY