

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada tahapan penelitian, maka diperoleh beberapa kesimpulan berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* terhadap kemampuan *spatial sense* siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Kuningan, yaitu :

1. Kemampuan *spatial sense* siswa SMP yang mendapat pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.
2. Peningkatan kemampuan *spatial sense* siswa SMP yang mendapat pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* sebesar 0,48 yang menurut kriteria termasuk sedang. Dengan demikian model pembelajaran interaktif berbasis komputer tipe *drill* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *spatial sense* siswa sebesar 48 %.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* positif. Dari hasil perhitungan angket dan wawancara diperoleh presentase siswa yang mendukung sebesar 81,28 % sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill*.

Pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* diantaranya : (1) Belajar komputer dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika. (2) Belajar komputer dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami konsep bangun ruang sisi lengkung. (3) Animasi yang ditampilkan dapat membantu siswa memvisualisasikan bangun ruang yang dipelajari. Sedangkan untuk kelemahannya adalah keterbatasan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran komputer dengan menggunakan multimedia interaktif.

B. Saran

1. Guru

Peneliti menyarankan hasil penelitian ini dapat memacu kreatifitas guru dalam mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif guna mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya dalam materi geometri yang membutuhkan kemampuan *spatial* yang tinggi.

2. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan dapat pula digunakan untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Peneliti menyarankan bagi peneliti

selanjutnya yang ingin mengkaji dan memperdalam multimedia interaktif agar terus mengembangkan dan memperluas penelitiannya pada kemampuan dan jenjang yang berbeda.

3. Bagi penentu kebijakan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer tipe *drill* dapat meningkatkan kemampuan *spatial sense* siswa, sehingga peneliti menyarankan kepada penentu kebijakan agar model pembelajaran matematika interaktif dimasukkan ke dalam kurikulum matematika SMP.

