

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif Math Geometry dengan kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada mata pelajaran matematika geometri sisi datar yaitu kubus, balok, prisma, dan limas untuk kelas VIII SMP. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran luas permukaan dan volume dari masing-masing geometri sisi datar yang disertai video, latihan soal dan pembahasan, *quiz* yang berbasis HOTS, dan kunci jawaban dari *quiz*.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah *System Design Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah: a) *Requirement analysis*; b) *Design*; c) *Development*; d) *Testing*; e) *Maintenance*. Sedangkan tahapan pengembangan produk adalah: a) Pengembangan atau pembuatan produk; b) Uji coba produk oleh ahli media dan ahli materi; c) Penilaian atau uji coba produk pada siswa. Uji coba produk dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* oleh siswa, serta pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, dan siswa.
3. Hasil pengujian yang telah dilaksanakan memperoleh: a) Hasil *pre-test* mendapatkan rata-rata sebesar 47; b) Hasil *post-test* mendapatkan rata-rata sebesar 82; c) Hasil uji *N-gain* (peningkatan rata-rata) mendapatkan 0,6792 yang masuk kategori sedang. Hal tersebut membuktikan media pembelajaran interaktif Math Geometry dengan kemampuan *Higher Other Thinking Skills (HOTS)* mampu menambah daya pemahaman siswa.
4. Hasil perhitungan angket didapatkan hasil: a) Ahli media mendapatkan skor sebesar 75 yang masuk dalam kategori *acceptable marginal high good*; b) Ahli materi mendapatkan skor sebesar 77,5 yang masuk dalam kategori *acceptable marginal high good*; c) Siswa mendapatkan skor sebesar 71,375 yang masuk dalam kategori *acceptable marginal high ok*;

## **B. Implikasi**

1. Media pembelajaran interaktif Math Geometry dapat digunakan dalam pembelajaran matematika geometri sisi datar kelas VIII SMP karena memuat materi dengan kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi 2018.
2. Media pembelajaran interaktif Math Geometry mampu membantu guru dalam menambah daya pemahaman siswa dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif Math Geometry layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif Math Geometry dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran di kelas.

## **C. Saran**

1. Media pembelajaran interaktif Math Geometry diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika geometri sisi datar di kelas maupun di luar kelas karena mampu menambah daya pemahaman siswa.
2. Perlunya pengembangan lebih lanjut berupa penambahan *dubbing* secara penuh dalam media pembelajaran, penambahan video pembelajaran lebih kompleks, penambahan referensi soal HOTS dan penyelesaiannya.