

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian pengembangan media *Smart Roulette* pada materi bangun ruang sisi datar, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Validasi RPP menunjukkan rata-rata keseluruhan semua aspek 3,95 (kategori valid), dan media *Smart Roulette* menunjukkan rata-rata seluruh aspek 3,75 (kategori valid), sedangkan LKS dengan media *Smart Roulette* menunjukkan rata-rata seluruh aspek 4,0375 (kategori valid). Kepraktisan RPP dan LKS dengan media *Smart Roulette* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria praktis yakni mencapai nilai B dengan keterangan “dapat digunakan dengan sedikit revisi”. Sedangkan kriteria keefektifan telah terpenuhi dari keterlaksanaan RPP dengan nilai rata-rata total sebesar 3,25 (terlaksana dengan baik), aktivitas siswa juga telah memenuhi kategori efektif dengan prosentase aktivitas siswa positif terhadap pembelajaran sebesar 100%, selain keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa, respon siswa juga telah memenuhi kriteria efektif dengan mencapai nilai rata-rata prosentase sebesar 97,6%, yang berarti siswa sangat berminat terhadap pembelajaran dengan media *Smart Roulette*. Keefektifan juga dilengkapi dengan data ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai 87,5%.

2. Aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan media *Smart Roulette* menunjukkan bahwa setiap aktivitas siswa memenuhi kriteria efektif, yaitu dengan tercapainya prosentase siswa yang mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman sebesar 23%, siswa yang membaca/memahami tugas yang diberikan guru sebesar 4%, siswa yang mengerjakan tugas/menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru sebesar 26%, siswa yang menulis yang relevan dengan KBM sebesar 16%, siswa yang berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat/ide kepada teman atau guru sebesar 31%, sedangkan siswa yang berperilaku tidak relevan dengan KBM seperti melamun, mengantuk dan sebagainya sebesar 0%. Sehingga didapat prosentase aktivitas positif siswa terhadap pembelajaran sebesar 100%.
3. Keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan rata-rata seluruh aspek 3,25 dalam skala 1–4, sehingga dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dalam kategori “Baik”.

B. Saran

Saran dari peneliti, sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran dengan media *Smart Roulette* hendaknya dapat dikembangkan untuk pokok bahasan pada materi matematika yang lain, karena berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh bahwa siswa berminat mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan media *Smart Roulette*.

2. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada fase ke-4 yaitu fase tes, evaluasi dan revisi. Sehingga untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran dengan media *Smart Roulette* ini maka peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya jika memiliki kemampuan untuk melakukan fase selanjutnya yaitu fase implementasi.