

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *Macromedia Flash* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Bangun Datar Bernuansa *Etnomatematika* Pada Masjid Jami' Sultan Syarif Abdurrahman Kelas VII MTs Al-Mujtahid Pontianak dengan menggunakan model rancangan 4D yang dibatasi menjadi tiga tahap saja, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) tergolong baik digunakan.

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *macromedia flash* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi bangun datar bernuansa *etnomatematika* pada masjid jami' sultan syarif abdurrahman kelas VII MTs Al-Mujtahid Pontianak dikategorikan sangat valid dengan rata-rata persentase 83,42% maka media ini layak untuk digunakan.
2. Tingkat Kepraktisan *macromedia flash* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi bangun datar bernuansa *etnomatematika* pada masjid jami' sultan syarif abdurrahman kelas VII MTs Al-Mujtahid Pontianak dikategorikan sangat praktis dengan rata-rata persentase 94,17%
3. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh bahwa media pembelajaran *macromedia flash* bernuansa *etnomatematika* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam materi bangun datar khususnya persegi dan persegi panjang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian atau yang berbasis media pembelajaran elektronik, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik dalam kelas ataupun luar kelas.