

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *truth or dare math* berbasis strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu, dengan menggunakan model rancangan 4D yang dibatasi menjadi 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *development* tergolong baik digunakan.

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

1. Tingkat kevalidan media *truth or dare math* berbasis strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu dikategorikan sangat valid.
2. Tingkat kepraktisan media *truth or dare math* berbasis strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu dikategorikan sangat praktis.
3. Tingkat keefektifan media *truth or dare math* berbasis strategi heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi peluang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parindu dikategorikan efektif.

B. Saran

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

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang 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 yang dikembangkan dengan model pembelajaran lain untuk melihat peningkatan kemampuan-kemampuan matematis peserta didik.