

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil paparan data dari hasil penelitian dan proses pengembangan dan analisis data terkait dengan penerapan media pembelajaran *Nets Build Space* di SDN 2 Lebakharjo Kabupaten Malang.

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil :

1. Kevalidan dan kelayakan media *nest build space* beberapa tim ahli, kevalidan materi menurut penilaian ahli materi yaitu skor yang diperoleh adalah 97,2%. Sedangkan hasil penilaian media yaitu 80%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media *Nets Build Space* dinyatakan masuk dalam kategori valid. Validasi kelayakan media diukur menggunakan angket respon siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media. Rata-rata skor sebelum yaitu 69% sedangkan sesudah yaitu 95,2% dengan hasil kategori sangat layak.
2. Media *nets build space* dapat meningkatkan minat belajar yang terbukti dengan uji skala besar yang dilakukan terhadap 15 siswa kelas V SDN 2 Lebakharjo. Pada hasil ini diperoleh perbandingan rata-rata pretest yaitu 56,53% sedangkan rata-rata nilai posttest yaitu 84,8%. Dengan hasil tersebut diperoleh bahwa nilai meningkat 28,27% dan dikatakan dalam presentase sangat berminat dan terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media *nets buil space*.

Berdasarkan hasil output di atas, bahwa disimpulkan nilai rata-rata minat belajar dan respon siswa terhadap materi bangun ruang pelajaran matematika, menunjukkan bahwa minat belajar meningkat dari yang sebelumnya dalam kategori berminat berubah menjadi kategori sangat berminat.

B. SARAN

Berkaitan dengan penelitian dan kesimpulan maka keberhasilan pelaksanaan proses pengembangan memberikan saran sebagai berikut :

1. Lembar kerja siswa yang diharapkan dapat menjadi bahan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran MATEMATIKA bagi guru.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi masukan yang baik untuk pengembangan media *Nets Build Space* untuk pembelajaran.
3. Bagi pembaca, agar dapat melakukan pengembangan bahan ajar modern lagi dalam bentuk 3D agar media dapat mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Rahman Shaleh, D. (2020). BAHAGIA DAN BERMAKNA (T. R. A. dan W. R. Mifakhul jannah, Moordiningsih (ed.); 1st ed.). CV.AA.RIZKY.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. (2018). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ani Cahyadi. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang : Laksita Indonesia.
- Al Furqon. 2021. "Analisis Kinerja Simpang Tak Bersinyal (Studi Kasus Simpang Yomani-Lebaksiu-Balapulang)". Skripsi Universitas Pancasakti Tegal Fakultas Teknik.
- Adam, S & M Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. CBIS Journal. Vol. 3. No. 2 Hal. 79.
- Adhimah, Syifaul. 2020. Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 GedanganSidoarjo). Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 9. No. 1 Hal. 59.
- Agustien, R, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi. Vol. 5. No. 1 Hal. 20.
- Amaliah, R. 2017. Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung. Jurnal Dinamika. Vol. 08. No. 1 Hal 14.
- Aminah, Siti. 2019. Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi. Hal. 25.
- Anggita, Zulfah. 2020. Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran. Vol. 7. No. 2 Hal. 46-47.

Ariyanto, Rio. 2018. Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. Vol. 12. No. 1 Hal. 123.

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azizah, N. (2023). *Analisis minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika di sekolah dasar* (Skripsi, Universitas XYZ). Repositori Universitas XYZ.

A.M, Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Akker, J, V, D. 2019. *Principles and Methods of Development Research. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan Van Den Akker, J (eds). Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.

Budiyanto, A. K. (2019). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL) (2 ed.)*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Budiyono, Mariana. N., Purwanto. 2016. *Geometri dan Pengukuran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016).

Brent D. Ruben, Lea P. Stewart., *Komunikasi dan Perilaku Manusia*, PT.Raja Graf.

Cahyawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates, Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).