

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga diawali dengan adanya masalah yang terjadi di kelas VII SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen. Masalah diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Wahyudin, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran matematika kelas VII SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen. Berdasarkan hasil wawancara, masalah yang terjadi diantaranya siswa cenderung kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran dan cenderung bermain sendiri. Buku sebagai media pembelajaran juga terbatas, buku yang digunakan hanya tersedia 40 buah diperpustakaan dan tidak bisa dipinjam untuk dibawa pulang dan dipelajari siswa. Bahkan hasil belajar siswa juga rendah. Berdasarkan nilai UAS matematika semester gasal, dari 115 siswa kelas VII hanya 2 siswa yang lulus KKM dengan KKM sebesar 60. Dengan adanya permasalahan tersebut, kemudian dilakukan pengumpulan data dimulai dengan pengisian angket kebutuhan siswa, pendiskusian SK, KD dan Indikator dsb. Dari hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa diperoleh data bahwasannya matematika sulit bagi siswa. Materi segiempat dan segitiga memang tidak sulit bagi siswa, namun hasil belajar siswa pada Ulangan Akhir Semester 1 nyatanya rendah. Siswa

membutuhkan tambahan referensi berupa *pocket book* (buku saku) berbasis *mnemonic* untuk materi segiempat dan segitiga dengan dikemas secara menarik. Siswa juga menyetujui penggunaan teknik *mnemonic* untuk mempermudah penghafalan materi. Karakter warna yang digunakan dalam *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga menggunakan warna cerah dengan ukuran huruf sedang dan jenis huruf yang bervariasi. Untuk penulisan judul menggunakan jenis huruf *ravie*. Selanjutnya dilakukan pengembangan desain *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga dimulai dengan penyusunan materi sesuai SK, KD dan Indikator, penyusunan *mnemonic* dan penyusunan *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga. SK yang dibahas adalah memahami konsep segiempat dan segitiga serta menentukan ukurannya. KD yang dibahas diantaranya mengidentifikasi sifat-sifat bangun segiempat dan segitiga, dan menghitung luas dan keliling bangun segiempat dan segitiga serta menggunakannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan indikator yang hendak dicapai setelah menggunakan *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga diantaranya siswa dapat menjelaskan sifat-sifat bangun segiempat dan segitiga, dan siswa dapat menghitung rumus luas dan keliling bangun segiempat dan segitiga. Sebelum diuji cobakan produk divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan produk. Setelah divalidasi, produk direvisi sesuai komentar dan saran dari validator ahli materi dan validator ahli media. Perbaikan berdasarkan komentar dan

saran dari validator ahli materi diantaranya penambahan contoh soal yang berkaitan dengan sifat-sifat bangun segiempat dan segitiga serta contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan perbaikan sesuai komentar dan saran dari validator ahli media diantaranya perbaikan letak icon dan ukuran huruf judul pada cover agar lebih proporsional, penambahan contoh bangun segiempat dan segitiga pada kehidupan sehari-hari, perbaikan warna dan ukuran huruf pada contoh soal agar lebih proporsional dan mudah dipahami, serta penambahan biografi penulis. Selanjutnya produk diuji cobakan terhadap 6 siswa kelas VIIA dan uji coba pemakaian dengan 18 siswa kelas VII A. Berdasarkan hasil uji coba produk, hasil *pretest* menunjukkan 4 siswa lulus KKM dan hasil *postests* menunjukkan 5 siswa lulus KKM. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba pemakaian, hasil *pretest* menunjukkan 15 siswa lulus KKM dan hasil *postest* menunjukkan semua siswa lulus KKM. Untuk mengetahui kepraktisan produk dilakukan pengisian angket respon guru dan angket respon siswa.

2. Tingkat kevalidan dilihat dari kelayakan *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga yang diperoleh berdasarkan hasil angket validasi materi dan angket validasi media.
 - a. Penilaian kelayakan oleh validator ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,5% dengan kategori sangat layak.
 - b. Penilaian kelayakan oleh validator ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,5% dengan kategori sangat layak.

3. Tingkat kepraktisan dilihat dari respon guru dan siswa terhadap *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga.
 - a. Respon bapak Wahyudin, S.Pd selaku guru pengampu matematika SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen terhadap *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak.
 - b. Respon siswa kelas VII SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen terhadap *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,5% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media *pocket book* berbasis *mnemonic* materi segiempat dan segitiga tentu masih belum dikatakan sempurna 100%. Oleh karena itu, beberapa saran yang dibutuhkan guna penyempurnaan penelitian dan pengembangan selanjutnya diantaranya:

1. Pihak sekolah memfasilitasi media buku ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Akan lebih menarik lagi jika materi didalam buku disesuaikan dengan semua materi matematika pada tingkat kelasnya.