

## **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.