

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* materi *pythagoras* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs. Materi dalam media pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian, (1) Pembukaan, yang terdiri dari salam, profil peneliti, dan tokoh *pythagoras*; (2) Isi, yang terdiri dari pengertian *pythagoras*, menemukan rumus *pythagoras*, kebalikan *pythagoras*, tripel *pythagoras*, penggunaan *pythagoras* dalam kehidupan sehari-hari; (3) Penutup, yang terdiri dari salam dan motivasi.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* pada mata pembelajaran teorema *pythagoras* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs yang dikembangkan dari segi materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,71 dengan presentasi 94,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan dari segi media, mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,79 dengan presentasi 95,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* pada mata pembelajaran teorema *Pythagoras* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Respon siswa pada uji kelompok kecil berkaitan dengan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* pada mata pembelajaran teorema *pythagoras* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs mendapatkan rata-rata respon siswa dari setiap aspek sebesar 4,79 dengan presentase sebesar 82,26% dengan kategori “Sangat Menarik” atau mempunyai respon positif, berarti produk sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di MTsN 2 Tulungagung dan analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa saran agar produk pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* materi teorema *pythagoras* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya adalah:

### **1. Bagi Siswa**

Diharapkan siswa memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu dan melaksanakan proses pembelajaran serta memiliki kemauan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* materi teorema *pythagoras* sebagai salah satu upaya dalam memberikan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman materi siswa. Selain itu, siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber lainnya serta mengerjakan latihan soal pada buku penunjang lainnya yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga

dapat meningkatkan pemahamannya serta menambah pengetahuan tentang materi yang telah dipelajari.

## 2. Bagi Guru

Diharapkan guru memiliki kemampuan dalam bidang teknologi sehingga dalam penggunaan media pembelajaran ini guru tidak akan menjumpai kendala dan kesulitan.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memiliki fasilitas yang memadai yaitu sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran bagi guru maupun siswa. Dikarenakan fasilitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang menarik, berinovasi, serta menyenangkan.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi semua pihak yang akan mengembangkan produk lebih lanjut dapat menambahkan materi atau memberikan contoh lainnya lebih beragam. Dan juga menyajikan inovasi lain seperti halnya, penambahan video penjelasan yang lebih menarik dan juga mudah dipahami oleh siswa, animasi-animasi, ataupun gambar yang lebih menarik, penambahan durasi media pembelajaran sehingga pembahasan akan materi yang dipilih lebih luas. Peneliti lain juga dapat mengembangkan pada materi lainnya dengan media pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Sehingga akan mampu menghasilkan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik untuk dipelajari siswa serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.