

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Kajian Produk**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi garis dan sudut siswa kelas VII. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall.

Media yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *autoplay media studio 8* ini telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Data yang didapat dari tahapan tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui baik tidaknya kualitas media pembelajaran

##### **2. Penggunaan Produk**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan, diperoleh hasil sebagai berikut: hasil dari analisis data angket kevalidan menunjukkan nilai rata-rata persentase kevalidan ahli media sebesar 77,25% yang berarti dari aspek tampilan, pemrograman, dan pembelajaran dinyatakan valid, menurut ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,83% yang berarti dari aspek pembelajaran, materi

dan interaksi dinyatakan valid. Rata-rata persentase sebesar 81,54% artinya keseluruhan cukup valid atau layak digunakan dengan revisi.

Berdasarkan hasil dan revisi yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi garis dan sudut dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid atau layak digunakan.

Hasil analisis kepraktisan yang dilakukan menunjukkan media pembelajaran praktis digunakan, hal ini didukung oleh hasil analisis data dalam 3 indikator kepraktisan, yaitu (1) Penilaian validator secara konstruktif menyatakan media valid digunakan tanpa atau dengan revisi, (2) Tabulasi hasil evaluasi pengguna yang menunjukkan 91,4% atau bisa dikatakan lebih dari 75% siswa telah mencapai standar ketuntasan dengan nilai 75, dan (3) Data lembar aktivitas pengguna yang menunjukkan persentase siswa yang bertanya 30% yang berarti media praktis.

Hasil analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan data nilai *post-test* dengan menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai *Sig. (2-tailed)* kurang dari taraf signifikan = 0,05, yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima yang berarti bahwa ada perbedaan antara antara kelas tindakan dan kelas kontrol. Hal ini didukung dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 87 atau lebih baik 11,57 dari kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 71,73. Setelah dilakukan perbandingan dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi

garis dan sudut merupakan produk pengembangan yang efektif, karena terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan ketiga analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah berkualitas baik yaitu memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta dapat membantu memahami konsep materi kesebangunan pada siswa.

## **B. Saran**

Agar produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi garis dan sudut ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran terkait, diantaranya adalah:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi garis dan sudut ini antara lain:

- a. Produk berupa *software* yang dipakai untuk media pembelajaran ini jika memungkinkan dalam pembelajaran di sekolah dapat digunakan langsung pada masing-masing komputer yang digunakan oleh siswa. Jika belum memungkinkan digunakan langsung oleh masing-masing siswa di sekolah, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru secara klasikal dalam kelas dengan bantuan LCD Proyektor.
- b. Untuk memantapkan konsep yang diperoleh dari media pembelajaran ini, siswa bisa diminta mengerjakan latihan soal di buku penunjang yang sehari-hari digunakan di sekolah.

- c. Jika media pembelajaran dimanfaatkan secara klasikal oleh guru, di sela-sela penyajian materi garis dan sudut, guru dapat menambahkan penjelasan yang dianggap perlu untuk lebih memahamkan konsep yang tersaji.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Media pembelajaran matematika berbasis *autoplay media studio* materi garis dan sudut ini dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian maupun lembaga pendidikan khususnya Sekolah Menengah Pertama atau sederajat lainnya. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik agar penyebarannya tepat sasaran dan bermanfaat.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk bisa menambah muatan materi-materi yang lebih banyak, tidak hanya satu bab atau subbab saja, tetapi bisa materi satu semester. Sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif. Selain itu diharapkan produk pengembangan lebih lanjut dapat lebih interaktif sehingga siswa benar-benar mengalami proses belajar yang memahamkan.