

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Media pembelajaran matematika dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Berikut hasil yang diperoleh:

1. Media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* tergolong valid dan layak digunakan. Adapun persentase persentase rata-rata 82,35% dengan kriteria “sangat baik / sangat valid”.
2. Media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* tergolong praktis. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif respon siswa dan guru didapatkan rata-rata persentase rata-rata 92,95% dengan kriteria Sangat praktis.
3. Media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* tergolong praktis. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket pretest dan posttest minat belajar siswa. Adapun nilai pretest minat belajar siswa diperoleh rata-rata persentase 65,7% dan nilai posttest dari minat siswa diperoleh rata-rata persentase 90,5%. Kemudian dilakukan perhitungan tingkat signifikan dengan uji *n-gain score*. Dari hasil perhitungan manual diperoleh *n-gain score* sebesar 0,70. Kemudian untuk uji t didapat nilai  $t_{hitung} = 13,71$  serta nilai  $t_{tabel} = 2,06$  yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan berbasis Sparkol *Videoscribe* tergolong efektif digunakan.

## B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi pada upaya pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* yang akan berdampak baik pada peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembaharuan media pembelajaran yang digunakan. Berikut implikasi teoritis dan implikasi praktis:

### 1. Implikasi Teoritis

Pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang disajikan. Karena dengan tertariknya siswa yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional.

### 2. Implikasi Praktis

Penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat menghemat waktu. Pemanfaatan media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran pengembangan produk media pembelajaran matematika lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* perlu terus

dikembangkan pada materi lainnya karena dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa.

2. Kepada peneliti lain diharapkan dapat melakukan pengembangan media pembelajaran matematika dan hendaknya dikemas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa, akan lebih baik ketika mampu menggunakan media pembelajaran yang mampu diterima oleh semua karakteristik belajar siswa.
3. Kepada guru diharapkan dapat mempelajari pembuatan berbagai macam media pembelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

