

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran QR-Video pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MIPA-2 SMA Negeri 14 Medan telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan langkah-langkah pengembangan 4-D yang disederhanakan menjadi 3-D, yakni *define* (pendefinisian), *desain* (merancang), *develop* (mengembangkan).
2. Berdasarkan hasil analisis penilaian media pembelajaran berbasis video oleh validator diperoleh rata-rata 4,83 oleh ahli media dan 5,00 oleh ahli materi dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan bernilai valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria efektif hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan siswa secara klasikal di kelas X MIPA-2 SMA Negeri 14 Medan, dimana 21 dari 25 peserta didik tuntas belajar yakni dengan presentase 84%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa QR-Video yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan di sekolah SMA Negeri 14 Medan Kelas X MIPA dengan karakteristik sekolah yang menyerupai subjek penelitian.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa QR-Video yang dihasilkan perlu dikembangkan lebih lanjut dan diuji coba di sekolah-sekolah lainnya agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan bersifat universal.

3. Guru dan pihak lain disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan memperhatikan kondisi saat ini sistem pendidikan sangat terganggu dengan diterapkannya Sistem Belajar Dari Rumah (BDR). Keterbatasan waktu dan dipersingkatnya jam pelajaran membuat siswa kesulitan memahami materi dalam waktu yang singkat. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk video ini siswa dapat melihat dan mendengarkannya dirumah, mengulangi pembelajaran yang tidak paham. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk penelitian berkualitas sehingga mampu mengoptimalkan dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.

