

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah melalui tahapan penilaian uji validasi ahli materi dan ahli media yang dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan dari media pembelajaran. Adapun hasil uji validasi kedua ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan persentase 84,6% masuk kategori sangat layak, sedangkan penilaian kedua ahli media yaitu dengan persentase 77,78% dalam kategori layak, dari validator materi dan media didapatkan rata-rata persentase 82,69% yaitu media pembelajaran sangat layak. setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran atau komentar dari validator sehingga media pembelajaran layak diujicobakan. uji kepraktisan oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran, diketahui rata-rata persentase hasil uji kepraktisan yaitu 81% yang menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis.

Maka dari hasil uji validasi dan kepraktisan media pembelajaran diketahui sangat layak dan praktis digunakan oleh peserta didik. adapun dampak penggunaan media pembelajaran matematika berbasis video animasi menggunakan sparkol pada materi trigonometri adalah dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri mengulang pembelajaran dari proses pembelajaran di kelas. sebagai inovasi pembelajaran peserta didik dapat tertarik mempelajari materi ini karena media pembelajaran menyertakan penjelasan materi serta contoh soal dengan adanya suara penjelasan sehingga memberi kesan pembelajaran dari seorang pengajar dan music sebagai pelengkap video supaya pembelajaran tidak jenuh. Selain itu juga disertakan gambar-gambar menarik sebagai pendukung background deskripsi materi, penunjuk materi maupun konsep materi.

#### **B. Saran**

##### **1. Pemanfaatan**

- a. Pemanfaatan media pembelajaran matematika bagi pendidik, membantu pendidik dalam menjelaskan materi.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran matematika bagi peserta didik, media pembelajaran membantu proses pembelajaran matematika

secara mandiri, dikarenakan media pembelajaran sudah dilengkapi berupa materi dan contoh soal dengan penjelasan serupa dengan pengajar dikelas. Media pembelajaran berupa video sehingga mudah digunakan dan disebarluaskan.

- c. Pemanfaatan media pembelajaran bagi peneliti yaitu menjadikan media pembelajaran sebagai referensi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran matematika yang akan datang.

## **2. Pengembangan**

Media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan sparkol pada materi trigonometri pada kelas XI yang dikembangkan peneliti belum sempurna, dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan belum melalui uji efektifitas atau uji kelompok besar. Saran untuk peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi menggunakan sparkol pada materi trigonometri sebagai berikut:

- a. Pembuatan video pembelajaran dengan sparkol sebaiknya dilakukan persub materi sehingga dalam satu projek tidak terdapat banyak picture yang digunakan hal ini menghindari adanya bug yang sering terjadi jika file terlalu banyak dan besar.
- b. Materi yang dijelaskan pada media pembelajaran hanya terbatas pada sub materi identitas trigonometri dan persamaan trigonometri biasa dan bentuk kuadrat, diharapkan kedepannya materi pada media pembelajaran dapat lebih dikembangkan seperti melengkapi persamaan trigonometri berbagai bentuk.
- c. Gambar pada media pembelajaran dapat dibuat lebih menarik lagi.
- d. Pada media pembelajaran dapat lebih diperbanyak contoh soal dan latihan soal dengan variasi bentuk dan penyelesaian.