

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* dengan pendekatan RME pada materi program linear kelas XI diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu: 1) *Analysis*, dengan melakukan pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil pengamatan dan wawancara akan dianalisis kebutuhan dari permasalahan yang ada. Setelah dianalisis kebutuhannya selanjutnya menentukan tujuan pengembangan sesuai dengan analisis kebutuhan. Selain itu menentukan sumber daya yang relevan untuk mengembangkan produk seperti sumber materi, sumber teknologi, dan sumber daya manusia, 2) *Design*, melakukan perancangan produk secara konseptual, 3) *Development*, pengembangan dari hasil perancangan yang sebelumnya masih bersifat konseptual akan direalisasikan menjadi produk. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli dan direvisi sesuai saran dan komentar yang diberikan validator ahli kemudian diujicobakan ke kelompok kecil oleh peserta didik dengan 10 responden, 4) *Implementation*, tahapan implementasi tidak dilakukan karena tujuan dari penelitian ini hanya terfokus pada pengembangan serta menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran yang valid dan praktis, 5) *Evaluation*, melakukan evaluasi di tiap tahapan pengembangan mulai dari analisis, desain, dan pengembangan produk.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli media persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 74% dengan kriteria valid. Sehingga dari validasi kedua ahli tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian uji kepraktisan produk yang dilakukan oleh 10 responden peserta didik diperoleh persentase rata-rata

sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* dengan pendekatan RME pada materi program linear kelas XI ini sangat valid dan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Produk yang dikembangkan ini hanya sampai pada tahap *development*, sehingga besar harapan untuk penelitian selanjutnya bisa sampai pada tahapan implementasi.
2. Media yang dikembangkan hanya membahas materi program linear saja, diharapkan kedepannya dapat dikembangkan untuk materi yang lain.
3. Pada aplikasi *sparkol videoscribe* tidak dapat menggunakan *equation* hanya dapat ditulis biasa atau untuk rumus rumus matematika tertentu dapat diubah ke dalam bentuk gambar kemudian baru dimasukkan ke dalam *videoscribe*.