

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X di SMK PAB 8 Sampali pada materi sistem persamaan linear tiga variabel digunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan produk tersebut diawali dengan tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel layak digunakan serta telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, media pembelajaran didasarkan pada penilaian validator media dan materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,79 dan 3,84 dan berada di kategori sangat layak. Melalui aspek kepraktisan, Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dinilai berdasarkan angket respon guru dan siswa. Nilai kepraktisan dari hasil angket respon guru dan siswa pada produk memperoleh nilai sebesar 91,67% dan 88,092%. Dari hasil angket respon guru dan siswa maka nilai-nilai tersebut berada pada rentang 76% - 100%, sehingga media pembelajaran masuk kedalam kategori sangat praktis. Ditinjau dari aspek keefektifan, Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* dinyatakan efektif yang didasarkan pada: a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 86,84% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai atau melebihi nilai ≥ 75 , b) tercapainya indikator/ ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar individual mencapai 83,55%, dan c) waktu pencapaian waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* sama dengan

waktu pembelajaran biasa serta sebanyak 88,092% dari total seluruh siswa merespon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dimana kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik menggunakan *Sparkol Videoscribe* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 35,524. Dari nilai rata-rata siswa dalam pretest sebesar 48,026 meningkat menjadi 83,55 pada posttest. Kemudian, pada analisis Gain yang dilakukan memperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis secara keseluruhan sebesar 0,729, dimana terdapat 61% dari jumlah siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dan 39% lainnya mengalami peningkatan dalam kategori sedang.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan beberapa masukan agar kegiatan pembelajaran berjalan lebih menarik serta penelitian berikutnya berjalan lebih lancar, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang telah dihasilkan serta sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dapat digunakan oleh guru atau pendidik dengan harapan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK/SMA pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* ini bersifat fleksibel artinya media tersebut tidak hanya dapat ditayangkan sekali di depan kelas oleh guru, akan tetapi siswa dapat menggunakan media tersebut untuk mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Maka dari itu disarankan agar media tersebut dapat diberikan kepada siswa oleh guru untuk dipelajari di luar sekolah.

3. Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* ini dapat menjadi referensi maupun rujukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baru pada materi lain serta berguna untuk menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara umum, baik pada tingkat satuan pendidikan yang berbeda ataupun yang sama.

