

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi Segi Empat dan Segitiga maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dihasilkan media pembelajaran berbentuk video pada materi segi empat dan segitiga yang sudah valid, praktis dan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap kedua perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap keempat pengimplementasi (*Implementation*), dan tahap terakhir pengevaluasian (*Evaluation*).
2. Berdasarkan hasil analisis data validasi dari ahli bahwa: i) hasil validasi ahli media dengan rata rata 87.55%; (ii) hasil validasi ahli materi dengan rata rata 99.25%; (iii) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata rata 88.41%. Sehingga hasil validasi video pembelajaran berada dalam kriteria kevalidan dengan kategori 'valid'
3. Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan bahwa: (i) video pembelajaran dikatakan valid terlebih dahulu dari penilaian validator sehingga dapat diterapkan dengan memperbaiki video sesuai saran dari ahli; (ii) hasil angket respon siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan bantuan media memperoleh persentasi sebesar 81.06%; dan (iii) hasil respon guru matematika terhadap video pembelajaran rata rata nilai yang diperoleh sebesar 91%.Kriteria kepraktisan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi segi empat dan segitiga dalam kategori praktis.
4. Berdasarkan hasil analisis data keefektifan bahwa : (i) Ketuntasan klasikal siswa mencapai 84.00% termasuk ke dalam kategori efektif; (ii) Ketercapaian tujuan pembelajaran  $\geq 75\%$ ; (iii) waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam video pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik tidak melebihi

pembelajaran biasa; (iv) Persentasi respon siswa terhadap video pembelajaran diperoleh sebesar 81.06%. Sehingga video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kine Master pada materi segi empat dan segitiga masuk ke dalam kategori efektif

## 5.2. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pengembangan video pembelajaran diatas peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat menerapkan media pembelajaran yang menghasilkan video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Kine Master dalam pembelajaran atau kepada peneliti lain yang berkeinginan menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran dan rekomendasi peneliti adalah sebagai berikut :

1. Video pembelajaran yang dihasilkan untuk menjadi media pembelajaran dalam bentuk pembelajaran dari rumah maupun di sekolah, harus valid, praktis dan efektif.
2. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda dan dapat di implementasikan pada ranah lingkungan sekolah yang lebih luas lagi
3. Bagi guru dapat mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi Kine Master pada android untuk menghasilkan materi matematika lainnya