

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII pada materi segi empat, dapat ditarik dua kesimpulan:

1. Hasil pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* telah dipastikan valid oleh validator ahli dan praktisi. Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* secara pasti mendapat kategori “Sangat Valid” oleh validator dengan skor rata-rata 3,78 pada kevalidan media dan 3,74 pada kevalidan materi dengan kategori “Sangat Valid” secara keseluruhan.
2. Hasil pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* yang dinilai praktis oleh para ahli dan praktisi. Penilaian ahli-ahli tersebut secara konsisten mengkategorikan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* “Sangat Praktis” melalui hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru dengan perolehan nilai kepraktisan sebesar 83%, dan 97,05% (kategori sangat praktis). Rata-rata skor tersebut memperoleh justifikasi kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* dengan tidak memerlukan perbaikan atau dinilai telah terlaksana seluruhnya.
3. Proses jawaban peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* memiliki peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan segi empat sehingga dikategorikan efektif. Hal ini dilihat dari: a) Pencapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 94,28% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai  $\geq 75$ , b) Tercapainya indikator/ketuntasan tujuan pembelajaran dimana rata-rata

persentase ketuntasan belajar individual sebesar 85,47%, dan c) Waktu pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* sama dengan waktu pembelajaran biasa serta 83% dari total seluruh peserta didik merespon positif Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut*. Secara keseluruhan, rata-rata pengukuran aktivitas, respon, dan skor tes kemampuan menyatakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* “Sangat Efektif”

4. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 03 Medan dilihat dari tes kemampuan awal (*Pre-Test*) ke tes kemampuan akhir (*Post-Test*) adalah sebesar 47,85, serta peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis juga dapat dilihat dari peningkatan tiap indikatornya. Indikator 1 meningkat sebesar 39,33%, indikator 2 meningkat sebesar 40,96% indikator 3 meningkat sebesar 49,52%, indikator 4 meningkat sebesar 58,09%. Serta berdasarkan nilai *N-gain* rata-rata nilai *N-gain* diperoleh sebesar 0,75% yang berkategori tinggi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dikemukakan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan pembelajaran khususnya bidang studi matematika di sekolah, yaitu:

1. Bagi peserta didik, disarankan untuk menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi segi empat, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar matematika. Peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* pada materi segi empat.
2. Bagi guru, disarankan jika membentuk kelompok belajar pada pelaksanaan proses pembelajaran dikelas agar memperhatikan kesesuaian karakter antara peserta didik supaya tidak terjadinya hambatan interaksi antar peserta didik,

sehingga dapat mempengaruhi jalannya proses diskusi dalam proses pembelajaran. Selain itu guru disarankan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran agar dapat membantu meningkatkan pemecahan masalah matematis peserta didik serta sebagai upaya pemaksimalan penggunaan teknologi tepat guna yaitu Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

3. Bagi sekolah, disarankan untuk menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut* sehingga dapat dijadikan masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi tepat guna dalam bentuk Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan Aplikasi *CapCut*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa secara langsung untuk mengerjakan sebuah LKPD, dan disarankan agar peneliti selanjutnya terus berkarya dan menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu rujukan dengan sebaik-baiknya agar sehingga tercipta suatu karya yang berguna dan bermanfaat bagi semua orang.