

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan menggunakan metode *Blanded Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel di SMP Negeri 1 Takengon, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan menggunakan metode *Blanded Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dinyatakan valid oleh ahli media dengan presentase sebesar 91,5% dan ahli materi sebesar 88,5%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria nilai berada pada range 81%-100%, yang berarti media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* “sangat layak” untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
2. Kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan menggunakan metode *Blanded Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dinyatakan sangat praktis, dengan hasil angket respon guru sebesar 92% dan untuk hasil pada angket respon siswa yaitu sebesar 89,07%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria nilai berada pada range 81%-100%, dengan presentase tersebut maka secara keseluruhan media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* “sangat praktis” untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
3. Keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan menggunakan metode *Blanded Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dinyatakan sangat efektif, dengan hasil uji ketre bacaan media yaitu sebesar 84,92%, selanjutnya rata-rata presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 96,67% dan untuk hasil respon terhadap angket kemampuan berfikir kreatif siswa sebesar 82,83%, dengan presentase tersebut maka kriteria dari uji keterbacaan media dan ketuntasan belajar klasikal berada pada kategori sangat efektif dan kriteria pada hasil angket berfikir kreatif berdasarkan tabel kriteria termasuk dalam kategori baik. Maka keseluruhan

media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* “sangat efektif” untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

4. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada siswa diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan presentase tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa berada pada presentase 92,6% dan berdasarkan tabel kriteria yang digunakan oleh peneliti termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan uji N-Gain nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam aspek kemampuan berfikir kreatif siswa memperoleh rata-rata 0,708 dan berdasarkan tabel kriteria yang digunakan oleh peneliti maka terjadi peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa berada pada kategori “tinggi” setelah menggunakan media pembelajaran pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan menggunakan metode *Blanded Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran, diantaranya:

### 1. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *linktree* dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa. Oleh sebab itu, alangkah lebih baik apabila guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu bagi siswa untuk setiap pembelajaran, kembangkan dengan teknologi agar siswa tidak bosan.

### 2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *linktree* dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, oleh sebab itu alangkah lebih baiknya jika siswa dapat memanfaatkan media yang ada dengan maksimal untuk memahami materi pembelajaran.

### 3. Bagi sekolah

Mendukung media pembelajaran matematika berbasis linktree dalam proses penyampaian materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pada zaman sekarang.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Kemungkinan hasil penelitian dan pengembangan ini masih dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum dapat dikendalikan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terutama berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran penggunaan dengan sampel yang lebih luas dan banyak. Selain itu, peneliti selanjutnya alangkah lebih baik jika mengembangkan media dengan model dan materi yang berbeda.

