

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dianalisis dan dibahas dalam penelitian ini, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. **Validitas Media Pembelajaran:** Media pembelajaran berbasis model TGT yang dikembangkan di MTsN 1 Medan, dengan materi relasi dan fungsi, telah terbukti valid. Hal ini terlihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memberikan skor rata-rata 3,91 dan 3,92, yang masuk dalam kategori valid. Media ini memenuhi kriteria kelayakan dalam hal isi, struktur, bahasa, visualisasi, serta interaktivitas yang mendukung pendekatan TGT.
2. **Kepraktisan Media Pembelajaran:** Media pembelajaran ini terbukti praktis, dengan skor persentase rata-rata di atas 81% (sangat praktis), yang menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini mudah dioperasikan, fleksibel, serta mendukung pembelajaran kelompok, dapat diakses melalui perangkat gawai, dan memungkinkan siswa untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja.
3. **Peningkatan Pemahaman Konsep:** Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil tes awal (**pretest**), skor rata-rata siswa hanya **8,06**, yang tergolong dalam kategori **rendah**. Setelah penerapan media pembelajaran pada materi *Relasi dan Fungsi*, nilai rata-rata **posttest** meningkat secara signifikan menjadi

47,4, termasuk dalam kategori **rata-rata**. Lebih lanjut, hasil perhitungan **N-Gain** menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar **0,4366**, yang berada dalam kategori **sedang**. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi melalui media pembelajaran Bamboozle berhasil membantu sebagian besar siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik. Sebanyak **13 siswa (41,94%)** berada dalam kategori sedang, dan **5 siswa (16,13%)** mencapai kategori tinggi, meskipun masih terdapat **13 siswa lainnya (41,94%)** yang berada di kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media ini cukup efektif, namun masih memerlukan strategi tambahan agar dampaknya lebih merata.

4. **Peningkatan Motivasi Belajar:** Penerapan media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap **motivasi belajar matematika siswa**. Berdasarkan data hasil angket, nilai rata-rata **pretest** motivasi siswa sebesar **51,83**, termasuk dalam kategori **rata-rata**, meningkat menjadi **71,9** pada saat **posttest**, yang tergolong **di atas rata-rata**. Perhitungan rata-rata **N-Gain** motivasi menunjukkan nilai **0,41**, yang berada dalam kategori **sedang**. Ini menandakan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam aspek ketertarikan, keterlibatan, dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, sekitar **19% siswa (6 dari 31)** masih berada pada kategori rendah, bahkan beberapa mengalami penurunan skor. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media cukup berhasil secara umum, masih diperlukan pendekatan yang lebih adaptif untuk menjangkau semua karakter belajar siswa.

5. **Respons terhadap Media Pembelajaran:** Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan **mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa**. Dari aspek **perasaan siswa terhadap media**—yang mencakup kesenangan, kenyamanan, dan ketertarikan untuk terus menggunakan media—tercatat tingkat kesukaan mencapai **98,39%**. Hal ini menunjukkan bahwa siswa benar-benar menikmati proses belajar dengan media ini dan merasa nyaman dalam menggunakannya. Selanjutnya, **motivasi dan semangat siswa selama pembelajaran** juga berada pada tingkat yang sangat tinggi, dengan persentase **99,19%**. Angka ini menunjukkan bahwa media ini mampu menumbuhkan dorongan internal siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan tetap termotivasi sepanjang proses belajar berlangsung. Aspek **bahasa dan tampilan visual media**, yang menilai sejauh mana media dapat dipahami dan menarik secara visual, memperoleh tanggapan positif sebesar **95,97%**. Siswa menilai bahwa penyajian materi menggunakan bahasa yang jelas dan tampilan yang menarik membuat mereka lebih mudah menyerap informasi. Sementara itu, **evaluasi, umpan balik, dan sistem penghargaan** dalam media—yang mencakup elemen interaktif seperti skor, respon langsung, dan tantangan antar tim—juga mendapatkan nilai tinggi, yakni **96,77%**. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat mengapresiasi adanya umpan balik dan merasa tertantang dalam konteks yang menyenangkan. Secara keseluruhan, respon siswa terhadap media ini menggambarkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep matematika siswa, khususnya dalam materi Relasi dan Fungsi.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal berikut:

1. **Untuk Guru:** Media berbasis model TGT dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media ini dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar matematika siswa, khususnya dalam materi relasi dan fungsi di MTsN 1 Medan.
2. **Untuk Peneliti Lain:** Peneliti yang berminat melakukan penelitian serupa disarankan untuk lebih memperhatikan aspek konsep matematis dalam mengukur kemampuan siswa dan memperhatikan faktor motivasi seperti keinginan untuk berhasil dan penghargaan dalam proses pembelajaran.
3. **Untuk Peneliti Selanjutnya:** Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperhatikan pengelolaan waktu dan kondisi siswa agar penelitian dapat berjalan dengan lebih lancar dan efektif. Pengetahuan yang lebih mendalam tentang keadaan siswa dan jadwal sekolah juga akan sangat membantu dalam merencanakan penelitian.
4. **Pengembangan Model 4-D:** Model 4-D yang digunakan dalam penelitian ini bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran

lainnya, baik untuk matematika maupun mata pelajaran lain, karena langkah-langkah pengembangannya yang jelas dan terstruktur.

5. **Penelitian Lanjutan:** Mengingat adanya beberapa kelemahan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan sampel dan masalah teknis, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam untuk mengatasi kekurangan tersebut. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat pula menggunakan model pengembangan berbeda selain 4-D misalnya ADDIE ataupun ASSURE sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

