

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas valid dan praktis yang mencakup keefektifan penggunaan media pembelajaran sehingga tepat guna bagi siswa yakni dapat mengatasi permasalahan pandemic saat ini. Media pembelajaran ini menjabarkan materi yang tertera di dalam buku dan terdapat ringkasan materi. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Story Line 3* pada materi trigonometri dibuat dengan sedemikian rupa dengan tujuan mengetahui informasi kevalidan dan kepraktisan dan keefektifan penggunaan dari media tersebut.

1. Validitas dari media pembelajaran matematika pada pokok materi trigonometri didapatkan pada tahap *self evaluation* dan *expert review*. Setelah melewati beberapa tahap revisi, media dikatakan valid oleh ahli. Media dikatakan valid berdasarkan akurasi konten, desain, atau kualitas teknis.
2. Kepraktisan dari media pembelajaran pada materi trigonometri tergambar dari hasil uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* dimana sebagian besar siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti dengan baik, siswa dapat memahami materi dengan baik dan siswa dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti. Setelah melewati tahap revisi, uji coba, pengumpulan, dan

analisis data, media pembelajaran matematika berbasis *ICT* pada materi trigonometri memiliki kriteria praktis. Media dikatakan praktis berdasarkan aspek yaitu kejelasan, kemenarikan, penerapan, dan penerimaan pengguna serta penerimaan organisasi.

3. Keefektifan penggunaan media pembelajaran diperoleh apabila telah mencakup aspek kepraktisan pada tahap *field tes*. Efektivitas pada alur Tessmer merupakan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran, bukan efek potensial terhadap hasil belajar.

B. Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini supaya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *ICT* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya :

1. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa saat situasi pandemic covid-19 seperti sekarang ini. Pengembangan media pembelajaran matematika yang dapat menghadapi masalah-masalah yang sesuai dengan kenyataan yang ada di sekitar siswa, sehingga menarik minat siswa untuk belajar.
2. Siswa, agar menggunakan media berbasis *ICT* sebagai alternative sumber belajar mandiri.

3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran dengan materi trigonometri, menambahkan animasi, video pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih memahami materi trigonometri dan memberikan proses pembelajaran saintifik pada media pembelajaran untuk meminimalisir peran guru dalam proses pembelajaran pada kondisi pandemic covid-19 saat ini. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya di akses secara *online* namun juga bisa diakses dengan sistem *offline*, sehingga siswa yang tidak memiliki kuota internet dan berada di area yang sulit sinyal dapat mengakses sesuai kebutuhan siswa. Selain itu gunakan data base pengguna yang bertujuan untuk menyimpan data berupa nama dan nilai siswa.