

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Cirebon, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kritis di lihat dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dikelas eksperimen yaitu kelas X IPA 2. Keterampilan berpikir kritis di terapkan melalui aplikasi *wordwall* yaitu pada pembelajaran ke 3 materi bilangan eksponen dan logaritma dengan menerapkan *games maze chase* yang ada pada aplikasi *wordwall*, pada penerapan ini dibuat 4 kelompok dari 36 siswa kelas X IPA 2 sehingga dalam satu anggotanya berjumlah 9 orang, dari 9 anggota tersebut di bagi team untuk mengerjakan soal, menghindari musuh, dan praktek kedepan. Adapun keterampilan berpikir kritis yaitu pada saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*, peneliti menerapkan satu dari beberapa soal yang jawaban benar di setting salah hal ini dilakukan untuk melihat keterampilan berpikir kritis responden selama pembelajaran, kemudian responden dituntut melakukan pembelajaran dengan menyelesaikan beberapa soal yang iteraktif, setelah selesai mengerjakan soal dari masing-masing kelompok yang anggotanya terpilih menjadi praktikan akan mempraktekannya di depan menggunakan media pembelajaran interaktif, terlihat dari semua kelompok saat praktikan mempraktekan media interaktif berbasis games tersebut pada soal yang benar namun jawaban salah tersebut setiap kelompok berpendapat bahwa jawaban yang dipilih itu sudah benar dengan menunjukkan hasil perhitungannya, selain itu juga keterampilan berpikir kritis di lihat dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang menerapkan *games maze chase*. Sehingga media pembelajaran intraktif berbasis *wordwall* yang di tampilkan menggunakan *games education interaktif* efektif pada keterampilan berpikir peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.

2. Media dikatakan layak digunakan apabila valid, dan praktis. Uji kevalidan ini dilakukan dengan menyebar angket kevalidan kepada ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini setelah dilakukan uji validasi menghasilkan rata-rata validasi dari validator ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 80% dengan rata-rata 90% dengan kriteria “sangat valid”. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan valid.
3. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila daftar hasil penilaian uji coba pengguna menunjukkan bahwa hasil penilaian memenuhi standar sangat baik atau baik, yaitu jika nilai minimal untuk penilaian kepraktisan adalah 61%. Uji kepraktisan ini dilakukan dengan menyebar angket kepraktisan pada siswa di kelas eksperimen yang di jadikan sebagai kelas penerapan media pembelajaran interaktif. Adapun Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mendapatkan presentase sebesar 90,33% sehingga setelah di interpretasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui *wordwall* pada pembelajaran matematika materi bilangan eksponen dan logaritma mendapatkan kategori “sangat praktis”.
4. Untuk mengetahui efektifitas bahan ajar maka dilakukan uji *pretest* dan *posttest*. Nisa, Ainun, Mujib, Yunian, & Wahyu (2020). Uji efektivitas dilakukan menggunakan *pretest-posttest* serta di hitung menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Pertama dilakukan uji prasyarat sebelum mengetahui nilai signifikansi penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* yang dikatakan efektif. Saat melakukan uji normalitas pada uji prasyarat uji normalitas yaitu menggunakan *Shapiro-Wilk Test* menunjukkan bahwa data *pretest* kelas Eksperimen 0,098 dan *posttest* kelas Eksperimen 0,054. Sedangkan pada kelas kontrol data *pretest* 0,011 dan pada *posttest* 0,006 dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Data *pretest* kelas eksperimen $0,098 > 0,05$ dan *posttest* $0,054 > 0,05$ sedangkan data *pretest* kelas kontrol $0,011 > 0,05$ dan data *posttest* $0,006 > 0,05$. Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan H_1 diterima. Hal ini berarti data *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal. Adapun uji homogenitas *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* kedua kelas tersebut 0,021 dan nilai signifikansi *posttest* dari kedua kelas tersebut adalah 0,107. Dengan taraf signifikan $> 0,05$ maka nilai *pretest* $0,021 > 0,05$ dan nilai *posttest* $0,107 > 0,05$ menunjukkan bahwa H_1 diterima. Sehingga,

data yang diperoleh adalah bersifat homogen. Setelah lolos uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji t hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,001 dengan taraf signifikan $< 0,05$ maka didapatkan $0,001 < 0,05$. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui *wordwall* pada materi bilangan eksponen dan logaritma pada kelas X di SMA Negeri 1 Susukan.. Untuk menguji besarnya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* digunakan Uji gain ternormalisasi (*N-Gain*). Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* ketika dianalisis menggunakan uji *n-gain* didapatkan rata-rata 0.705278 sehingga setelah diinterpretasikan termasuk kedalam kategori “Tinggi”. Dapat dilihat juga dari hasil penelitian yang terlampir bahwa nilai ketuntasan siswa dihasilkan dengan persentase 100% sehingga media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai media yang efektif apabila diterapkan pada saat pembelajaran di kelas.

5. 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil kesimpulan seperti yang telah disebutkan diatas, peneliti memberikan beberapa saran seperti berikut:

1. Segala keterbatasan dan kekurangan dalam pengembangan ini, peneliti lain dipersilahkan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran interaktif bukan hanya pada satu pokok bahasan, melainkan juga dikembangkan untuk pokok bahasan lain penelitian kedepan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya diharapkan dapat dilaksanakan pada setiap jenjang Pendidikan, bukan hanya untuk MTs/SMP saja melainkan juga untuk SMA/MA/SMK bahkan untuk perguruan tinggi.

Segala keterbatasan peneliti, maka dipersilahkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan media interaktif berbasis *wordwall* di SMA dengan akreditasi yang tinggi.