

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan video interaktif *math battle* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran video interaktif *math battle* dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika di MTs Salafiyah Kota Cirebon masih terbatas, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, siswa kurang terlibat dan kurang fokus pada materi yang diajarkan serta lebih sering terlibat dalam aktivitas lain selama pelajaran. Pada tahap desain, dihasilkan *storyboard* yang menggambarkan media yang akan dibuat, serta alat evaluasi seperti angket validasi media, angket respon siswa, angket motivasi belajar siswa, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta materinya. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, dihasilkan produk media berupa video interaktif *math battle* yang siap digunakan di lapangan. Pada tahap implementasi, media digunakan dalam pembelajaran di kelas. Evaluasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respon siswa terhadap media video interaktif *math battle* sangat positif dan video interaktif *math battle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Kelayakan media video interaktif *math battle* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan tabel III.3 setelah divalidasi oleh dua ahli media dan tiga ahli materi. Berdasarkan tabel IV.4, penilaian oleh ahli materi mencapai persentase 100%, menempatkannya dalam kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan tabel IV.5, penilaian oleh ahli media mencapai persentase sebesar 83%, yang juga berada dalam kategori sangat layak.

3. Respon siswa terhadap video interaktif *math battle* mencapai persentase 89%, yang masuk dalam kategori sangat positif berdasarkan tabel III.4. Pada indikator format, diperoleh persentase sebesar 87%. Hal ini mengindikasikan bahwa video interaktif *math battle* dapat dengan jelas dilihat dan didengar oleh siswa, serta bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Pada indikator relevansi diperoleh persentase sebesar 89%. Ini mengindikasikan bahwa materi yang ada dalam video interaktif *math battle* berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa, memberikan manfaat berupa pemahaman kepada siswa, dan materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Pada indikator ketertarikan diperoleh persentase sebesar 88%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa menganggap soal-soal dalam video berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami, serta mereka tertarik dan antusias dalam pembelajaran menggunakan video interaktif *math battle*. Media ini juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, mereka menyukai cara penyajian materi melalui video interaktif *math battle*, dan hal ini membuat mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada indikator kepuasan, diperoleh persentase sebesar 93%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa puas dalam belajar menggunakan video interaktif *math battle*. Terakhir, pada indikator percaya diri, diperoleh persentase sebesar 88%, yang menunjukkan bahwa setelah belajar menggunakan video interaktif *math battle*, siswa merasa yakin dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.
4. Penggunaan video interaktif *math battle* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Setelah siswa belajar dengan menggunakan video interaktif *math battle*, rata-rata motivasi belajar matematika siswa meningkat sebesar 22,77%. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.57 berada pada kategori sedang berdasarkan tabel III.5. Sedangkan dalam bentuk persen, N-Gain yang diperoleh adalah 56.8% yang termasuk pada kategori cukup efektif berdasarkan tabel III.6. Sehingga video interaktif *math battle* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

5. 2. Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan video interaktif *math battle* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, aplikasi *editing* video yang digunakan adalah Inshot. Masih banyak aplikasi lainnya yang dapat digunakan.
2. Video dengan format *math battle* hanya dapat digunakan untuk materi ringan seperti aritmatika sosial, sehingga untuk materi yang lebih kompleks seperti materi garis dan sudut mungkin tidak cocok menggunakan format ini.
3. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas VII B MTs Salafiyah Kota Cirebon.

5. 3. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, masih banyak aplikasi *editing* video lain yang bisa digunakan seperti CapCut, Camtasia, dan lainnya.
2. Video yang mengusung tema *math battle* sebaiknya digunakan untuk materi ringan. Penelitian selanjutnya bisa membuat sesuatu yang baru untuk mengatasi keterbatasan tersebut agar video dengan format ini dapat digunakan untuk materi yang lebih kompleks.
3. Peneliti selanjutnya dapat mencoba menerapkan produk di jenjang SMP kelas VII Semester 2.

