

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis peneliti tentang pengaruh video interaktif berbantuan *geometer's sketchpad* terhadap kemampuan literasi matematika di MTs Siti Khadijah Sindangwangi-Majalengka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penggunaan video interaktif berbantuan *geometer's sketchpad* ternyata berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika siswa di MTs Siti Khadijah Sindangwangi-Majalengka. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang mana $0,001 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Terdapat perbedaan kemampuan literasi matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan hasil uji independent t test dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 yang jika dibulatkan akan sama dengan 0,01, sehingga nilai signifikansi $0,01 < 0,05$. Jika berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari keduanya, kemampuan literasi matematika pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 87,71 sedangkan kemampuan literasi matematika pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,54.
- 3) Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan video interaktif berbantuan *geometer's sketchpad* saat pembelajaran diperoleh persentase rata-rata sebesar 76% dengan kriteria baik. Artinya terdapat respon yang positif dari siswa terhadap video yang digunakan saat pembelajaran.

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan, penulis mengharapkan beberapa hal sebagai berikut :

a. Untuk sekolah

Diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang berbasis IT agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan meningkatkan fasilitas sekolah agar siswa menerima pelajaran yang lebih baik.

b. Untuk guru

Diharapkan untuk terus berinovasi dalam pembelajaran salah satunya menggunakan video interaktif agar siswa mampu memahami konsep dan contoh realnya dalam dunia nyata terutama materi matematika.

c. Untuk siswa

Diharapkan dapat gemar membaca dan memperbanyak latihan soal kontekstual khususnya mata pelajaran matematika agar terbiasa dan dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika.

d. Untuk peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini terutama dalam mengembangkan soal literasi matematika yang sesuai dengan materinya dan mengembangkan video interaktif yang lebih menarik.

