

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari pengembangan ini berupa media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV di kelas VIII MTs, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada pengembangan media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV di kelas VIII MTs menggunakan tahap model pengembangan ADDIE. Proses pembuatan media chatbot *scaffolding* ini menggunakan model *problem based learning* yang dimana keseluruhan isi sesuai dengan langkah kerja *problem based learning*. Media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui *smartphone/computer*. Media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika sebagai alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan peserta didik.
2. Kualitas media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV di kelas VIII MTs dinilai dari tiga kriteria kelayakan, yaitu valid, praktis dan efektif. Untuk kriteria Kevalidan media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk kedua

kevalidan yaitu validasi materi pada kriteria “sangat valid” dengan jumlah skor total 63 dengan persentase 95,4% atau berada pada rentang 81% - 100%, sedangkan untuk validasi desain berada pada kriteria “sangat valid” dengan jumlah skor total 64 dengan persentase 98,5 % atau berada pada rentang 81% - 100%. Untuk kriteria Kepraktisan media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* dilihat dari hasil analisis angket praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik. Berdasarkan perhitungan hasil angket praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik masing-masing berada pada kategori “sangat praktis” dengan jumlah skor total 55 dengan persentase 84,6% untuk hasil perhitungan angket praktikalitas oleh pendidik, sedangkan untuk angket praktikalitas oleh peserta didik memperoleh skor total 515 dengan persentase 88%. Kriteria terakhir adalah efektif, untuk kriteria Keefektifan media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* dilihat dari angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan angket respon peserta didik adalah 92,7 % berada pada kategori “sangat efektif” dan berdasarkan tes hasil belajar siswa adalah 77,27% dengan KKM mata pelajaran matematika yaitu 75.

5.2 Implikasi

1. Implikasi teoritis media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV di kelas VIII MTs dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
2. Implikasi praktis media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada materi SPLDV di kelas VIII MTs dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru untuk melakukan pembelajaran dan membantu siswa menyelesaikan masalah.

5.3 Saran

1. Media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV di kelas VIII MTs dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran siswa di kelas VIII. Namun dalam media chatbot *scaffolding* ini masih terdapat kekurangan dan masih membutuhkan kritik dan saran yang membangun.
2. Media chatbot *scaffolding* dengan model *Problem Based Learning* menggunakan E-Lematika dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi lain dengan mempertimbangkan tujuan dan proses pembelajarannya.