

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Visual Novel* untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa pada materi peluang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *visual novel*. Media pembelajaran ini dibuat agar siswa dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa pada materi peluang, sehingga pada halaman materi media pembelajaran, konsep/rumus tidak langsung ditampilkan. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yakni, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahap analisis untuk menganalisis permasalahan, analisis pelajar, konfirmasi calon pengguna, identifikasi sumber daya yang tersedia, serta menentukan sistem penyampaian potensial. Tahap desain untuk membuat *prototype* produk. Tahap pengembangan untuk melakukan validasi materi produk, validasi desain produk, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Tahap implementasi untuk menggunakan media pembelajaran interaktif didalam pembelajaran. Tahap evaluasi, yaitu evaluasi sumatif untuk melihat keefektifan media pembelajaran interaktif dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* kemampuan penalaran matematis serta pemberian angket respon siswa..

2. Kualitas media pembelajaran interaktif berbasis Visual Novel menggunakan Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa pada materi peluang yang dikembangkan menggunakan model ADDIE termasuk dalam kategori kualitas media pembelajaran yang baik, ini dinilai dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan, media pembelajaran telah dikatakan valid dari segi materi dan desain karena sudah dilakukan sesuai saran dan komentar dari validator. Pada aspek kepraktisan, media pembelajaran telah dikatakan praktis karena hasil dari penilaian kepraktisan oleh guru diperoleh nilai 93,33% pada kategori sangat praktis, dan penilaian kepraktisan oleh siswa diperoleh nilai 92,14% dikategori sangat praktis. Pada aspek keefektifan, media pembelajaran telah dikatakan efektif dilihat dari hasil respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran dengan nilai 90% dikategori sangat efektif, dan dari peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang telah memenuhi kriteria cukup efektif.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Visual Novel yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa pada materi peluang sehingga siswa dapat dengan mudah dan lebih cekatan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan terkait. Dengan media pembelajaran yang interaktif dan ada *feedback* yang diberikan saat menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

5.3 Saran

Adapun saran yang diberikan kepada peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan sintak model pembelajaran yang mendukung untuk siswa bisa meningkatkan kemampuan penalaran matematis pada suatu materi.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa membuat siswa meningkatkan kemampuan penalaran matematis dari materi peluang.