

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, hasil pengembangan media pembelajaran matematika edukatif berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika di kelas VIII SMP Kristen Immanuel II menggunakan model rancangan pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan saja, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk.

Adapun hasil dari rumusan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika edukatif berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil dari ketiga validator ahli materi dinyatakan valid dengan indeks rata-rata 84,2% dengan kriteria baik. Hasil dari ketiga validator ahli media dinyatakan valid dengan indeks rata-rata 89,5% dengan kriteria sangat baik.
2. Kepraktisan media pembelajaran matematika edukatif berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil dari angket respon guru sebesar 83,3% dengan kriteria sangat praktis. Hasil dari angket respon siswa sebesar 86% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil pengisian angket respon guru dan angket respon siswa tersebut media pembelajaran matematika edukatif berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis dapat dikatakan sangat praktis bagi guru dan sangat praktis bagi siswa.
3. Keefektifan media pembelajaran matematika edukatif berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika sebesar 80,41% dengan kriteria efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan peneliti untuk pembaca dan peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan film kartun yang telah dikembangkan oleh peneliti saat ini menggunakan software animaker untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan berbagai aplikasi dan software untuk menunjang hasil film kartun yang akan dikembangkan selanjutnya.
2. Hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis film kartun terhadap kemampuan representasi matematis pada materi statistika, untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan berbagai kemampuan yang akan diteliti dengan variasi materi yang dapat diperluas dengan berbagai materi pelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk film kartun yang telah dikembangkan peneliti saat ini dalam jangkauan kecil (sesuai dengan tempat penelitian), untuk peneliti selanjutnya dapat menyebarkan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk film kartun ini pada jangkauan yang lebih luas.
4. Penggunaan film kartun yang saat ini telah dikembangkan dapat diakses melalui youtube, namun jika pada daerah yang tidak bersinyal media pembelajaran ini dapat disimpan dalam bentuk file video dan juga dalam bentuk kaset sehingga dapat membantu sekolah dan para guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam bentuk film kartun.