

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap “Pengembangan Media Manipulatif *Statventure* dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Pemusatan Data”, maka didapatkan produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media manipulatif *Statventure* dengan mengintegrasikan ke dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pemusatan data. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).
2. Hasil uji kelayakan media *Statventure* mencakup tiga aspek, yakni aspek kevalidan, aspek kepraktisan, dan aspek keefektifan. Aspek kevalidan diperoleh dari validasi media, validasi materi, dan validasi instrumen tes. Hasil validitas materi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 90,6% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya hasil validitas media oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validitas instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep diperoleh persentase sebesar 94,3% dengan kategori “sangat valid”.

3. Aspek kepraktisan dari media *Statventure* diperoleh dari penilaian praktisi lapangan yakni guru pengampu mata pelajaran matematika. Aspek kepraktisan media *Statventure* juga diperoleh dari angket respon siswa, baik itu skala kecil maupun skala besar. Aspek kepraktisan dari praktisi lapangan diperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya hasil dari respon siswa pada uji skala kecil memperoleh persentase sebesar 86,75% dengan kategori “sangat praktis” dan pada uji skala besar diperoleh persentase sebesar 80,05% dengan kategori “sangat praktis” untuk digunakan pada pembelajaran.
4. Aspek keefektifan dari media *Statventure* diperoleh dari hasil tes siswa setelah dilakukan uji coba penggunaan media dalam pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada 2 tahap yaitu tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil, rata-rata skor tes siswa mencapai 84,61% sedangkan berdasarkan analisis indikator kemampuan pemecahan masalah diperoleh persentase 85%, yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Sementara itu pada uji coba skala besar, rata-rata yaitu 83,42% dengan persentase indikator sebesar 84%, yang juga berada dalam kategori “sangat tinggi”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *Statventure* yang digunakan dalam penelitian ini dapat diterapkan kepada peserta didik dengan kategori “efektif”, dengan kriteria peningkatan hasil belajar yang “tinggi” sesuai dengan klasifikasi kriteria peningkatan hasil belajar siswa.
5. Aspek keefektifan juga dilakukan dengan menggunakan analisis data uji N-Gain. Berdasarkan hasil uji N-Gain, peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada kelas eksperimen berada pada kategori “tinggi” dengan rata-

rata N-Gain sebesar 0,8498 (84,98%), sedangkan kelas kontrol berada pada kategori “sedang” dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,4782 (47,82%). Hal ini menunjukkan bahwa media *Statventure* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, karena memberikan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Statventure* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VIII pada materi pemusatan data, peneliti menyampaikan bahwa media pembelajaran *Statventure* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih bermakna. Penggunaan media ini sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Guru perlu memberikan penjelasan mengenai aturan permainan sebelum kegiatan dimulai sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas, media ini juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pengayaan maupun remedial. Pemanfaatan *platform* verifikasi berbasis *Articulate Storyline* hendaknya didukung oleh perangkat dan koneksi internet yang memadai agar tidak menghambat jalannya pembelajaran.

## 2. Saran Deseminasi

Deseminasi media *Statventure* dapat dilakukan peneliti dengan memperkenalkan dan menyerahkan produk kepada guru matematika di sekolah tempat penelitian dilaksanakan, yaitu SMPN 1 Pagu. Peneliti juga dapat memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media serta *platform* verifikasi berbasis *Articulate Storyline* agar media dapat digunakan secara optimal. Selain itu, file media dan buku panduan dapat dibagikan kepada pihak sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini selanjutnya dapat dipublikasi dalam bentuk artikel ilmiah untuk memperluas jangkauan pemanfaatan produk sehingga media *Statventure* tidak hanya digunakan selama penelitian, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan media *Statventure* lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi matematika yang terdapat dalam media *Statventure* sehingga tidak terbatas pada satu topik pembelajaran saja. Fitur-fitur pada *platform* verifikasi berbasis *Articulate Storyline* juga dapat ditingkatkan lagi agar lebih interaktif dan memberikan umpan balik yang lebih beragam kepada siswa. Penelitian selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media pada jenjang pendidikan, materi, atau jumlah sampel yang lebih luas.