

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* yang di kembangkan melalui model ADDIE (*analisis, design, development, implementation, evaluation*) hasil dari pengembangan *analisis* mencari kebutuhan siswa yaitu di dapat dari hasil wawancara terhadap guru. *Design* merancang bentuk pengembangan media pembelajaran dengan membuat *storyboard* dan materi statistika kemudian di bentuk ke pengaplikasiannya. Pada pengembangan tahap *development* hasil pengembangan media pembelajaran yang sudah jadi dan sudah di validasi dan di beri saran oleh validator. Tahap *implementasi* di mana tahap ini hasil dari pengembangan media pembelajaran di uji cobakan terhadap 35 siswa. tahap yang terakhir yaitu *evaluasi* hasil dari tahapan ini yaitu mengukur kelayakan dari pengembangan media pembelajaran yang telah di buat berdasarkan hasil validasi yang telah di berikan pada validator. Skor validasi di peroleh dari ahli media terlihat dari hasil validasi Bapak Ahmad Syamsudin bernilai 45 yang masuk dalam kategori sangat baik, dan Bapak Abdul Haris sebesar 46 termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan ahli materi hasil penilaian Bapak Abdul Haris 43 yang termasuk dalam

kategori sangat baik dan hasil penilaian Ibu Erni sebesar 40 termasuk dalam kategori baik. Ahli kepraktisan dilihat dari kepraktisan media memberikan 42 termasuk dalam kategori baik. Validasi angket minat belajar siswa sebesar 26 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uraian tersebut maka media termasuk dalam kategori baik menurut ahli media, kategori baik menurut ahli materi, termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli kepraktisan dan validasi angket minat belajar siswa.

2. Media pembelajaran *autoplay media studio* dianggap layak untuk di terapkan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan media pembelajara *Autoplay Media Studio* telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli kepraktisan. Penggunaan media pembelajaran *autoplay media studio* berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil angket pengukuran angket minat belajar siswa sebelum di berikannya pengembangan media dan setelah di berikannya pengembangan media. Dilihat dari nilai  $t$  adalah  $-35,499$  dan  $p$  (*sig(2-tailed)*) adalah  $0,000$ . Level signifikan ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah  $0,05$ . Karena  $p < \alpha$  maka signifikan, berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah, dari mean  $44,29$  menjadi  $70,63$ . Dengan kata lain nilai minat belajar siswa sesudah *treatment* lebih tinggi di bandingkan dengan minat belajar siswa sebelum *treatment*. Maka pembelajaran matematika menggunakan

pengembangan media *autoplay media studio* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan diatas, maka disarankan:

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran, karena pada dasarnya media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, karena pada dasarnya media dapat membantu siswa lebih jelas menerima materi pembelajaran yang di sajikan. Selain itu juga media dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menari dan menyenangkan bagi siswa.
2. Media pembelajaran disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa, akan lebih baik jika media pembelajaran ini mampu disajikan oleh semua karakteristik siswa.
3. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran pada materi yang lain atau mata pelajaran yang lain.