BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif REVISCA pada materi diagram pencar dalam pembelajaran statistika, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design)*, Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif REVISCA berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi diagram pencar dalam pembelajaran statistika.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif REVISCA memperoleh kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian kurikulum, isi dan penyajian materi, kebahasaan, tampilan, navigasi, serta komponen pendukung lainnya sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif REVISCA memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik. Media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, membantu proses pembelajaran, serta dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif REVISCA dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil perhitungan *N-Gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif REVISCA mampu mendukung peningkatan kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi diagram pencar dalam pembelajaran statistika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif REVISCA dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur yang lebih beragam, seperti simulasi interaktif, umpan balik yang lebih adaptif, serta aktivitas pembelajaran yang lebih variatif agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran REVISCA dapat diperluas pada materi matematika lainnya sehingga media tidak hanya digunakan pada materi diagram pencar dalam pembelajaran statistika, tetapi juga dapat dimanfaatkan pada materi lain yang memerlukan visualisasi dan interaksi.
3. Selama pelaksanaan penelitian ditemukan bahwa beberapa peserta didik mengalami kendala pada spesifikasi perangkat yang digunakan, seperti proses pemuatan media yang lambat atau tampilan yang kurang optimal. Oleh karena itu, pengembang selanjutnya disarankan untuk melakukan optimalisasi ukuran media, penggunaan aset multimedia, serta pengujian pada berbagai jenis perangkat agar media dapat digunakan dengan lebih baik.
4. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini masih dilakukan menggunakan lembar soal terpisah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan kegiatan evaluasi secara langsung ke dalam media pembelajaran sehingga proses pembelajaran, pengerjaan soal, dan penyimpanan hasil belajar dapat dilakukan secara lebih efektif dan terintegrasi.
5. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan implementasi media pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih panjang sehingga dapat mengamati efektivitas media secara lebih mendalam, termasuk keberlanjutan peningkatan kemampuan representasi matematis peserta didik serta konsistensi penggunaan media dalam proses pembelajaran.
6. Selama proses implementasi pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan arahan dalam mengoperasikan media pada awal penggunaan. Oleh karena itu, guru disarankan memberikan petunjuk

penggunaan atau demonstrasi singkat sebelum pembelajaran dimulai agar peserta didik dapat memanfaatkan seluruh fitur media secara optimal.

7. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan mengukur kemampuan matematis lainnya selain kemampuan representasi matematis, seperti kemampuan komunikasi matematis, pemecahan masalah, berpikir kritis, maupun penalaran matematis sehingga manfaat media dapat dikaji secara lebih luas.