

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual theaching and learning* yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu:

1. *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual theaching and learning* untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan telah memenuhi kualitas isi, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi dan kualitas tampilan dengan persentase 80,66%, sedangkan prinsip-prinsip desain dan desain pesan dengan persentase 86,06%. Hal ini menunjukkan bahwa *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual theaching and learning* termasuk kategori sangat valid dengan persentase 83,66%.
2. *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual theaching and learning* untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan telah di ujicobakan pada uji coba kelompok kecil dengan persentase kepraktisan 86,3% dan pada uji coba kelompok terbatas dengan persentase kepraktisan 92,6%. Hal ini menunjukkan bahwa *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual theaching and learning* yang dikembangkan dapat menarik minat siswa, mudah digunakan dalam pembelajaran dan termasuk dalam kategori praktis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Setelah belajar menggunakan *Video* Interaktif berbasis pendekatan *contextual teaching and learning*, rata-rata persentase keidealan nilai *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematis siswa adalah 75,46%. Dengan nilai rata-rata tersebut telah menunjukkan bahwa *Video* Interaktif yang dikembangkan sudah memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

B. Saran

Beberapa saran yang peneliti berikan berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kepada pembaca atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian pengembangan menggunakan *Video* Interaktif, diharapkan desain cover *Video* Interaktif lebih menarik.
2. Pengembangan *Video* Interaktif matematika berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* ini belum sampai pada tahap eksperimen untuk menguji efektifitas *Video* Interaktif bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian sampai pada tahap efektifitas agar lebih sempurna lagi.