

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif di kelas VII SMPN 3 Kendari pada materi segiempat yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, desain, development, Implementation, and Evaluation*, yang ditampilkan pada laptop dan HP. Tahap pertama adalah analisis, meliputi analisis media dan analisis kurikulum. Tahap kedua adalah perancangan media, meliputi pembuatan garis-garis besar isi media dan penjabaran materi. Tahap ketiga adalah melakukan pembuatan produk media pembelajaran matematika yang telah dibuat dan dikembangkan sesuai dengan saran dan kritik dari ahli media maupun ahli materi. Tahap keempat adalah uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII SMPN 3 Kendari, media dapat ditampilkan melalui laptop dan HP, dimana tampilannya adalah sama baik tampilan laptop maupun tampilan pada HP. Tahap kelima adalah evaluasi hasil uji coba.
2. Berdasarkan penilaian dari para ahli media dan ahli materi, media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kriteria kelayakan media yang sangat baik, yaitu jika dilihat dari aspek kesederhanaan, keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, warna, dan bahasa, pada kriteria

evaluasi media, maupun dari aspek kualitas isi, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi, dan kualitas tampilan pada kriteria evaluasi materi yang termuat dalam media. Berdasarkan evaluasi oleh guru matematika di sekolah, media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan untuk keseluruhan aspek cenderung berada pada kriteria yang sangat baik. Hal tersebut terlihat dari respon guru, terhadap kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, serta kualitas pembelajaran dan instruksional media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Secara keseluruhan siswa memiliki respon yang positif terhadap media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan persentase sebesar 81,2%.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada materi segi empat ini memiliki kriteria yang sangat baik, maka disarankan kepada guru mata pelajaran matematika untuk menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran materi segi empat di sekolah.
2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji hasil belajar siswa ditinjau dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan yang belum sempat diteliti oleh peneliti karena adanya pandemi covid-19 dan untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang

pengembangan-pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar matematika siswa.

