

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,22% dan ahli media sebesar 83,33% dengan kategori keduanya adalah “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran matematika.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok diperoleh dari hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil angket kepraktisan oleh guru memperoleh skor validitas kepraktisan sebesar 84% dan skor validitas kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 85,25% dengan kategori keduanya adalah “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinyatakan praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran matematika.
3. Keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di lihat dari ketuntasan belajar klasikal siswa, peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan angket respon siswa. Ketuntasan belajar klasikal siswa tercapai dengan persentase 80% siswa yang mengikuti tes mencapai nilai ≥ 70 . Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 48,066 meningkat menjadi 81,466 pada *posttest* siswa sehingga peningkatan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 33,4. Sedangkan peningkatan kemampuan pemecahan

masalah berdasarkan tiap indikator pemecahan masalah mengalami peningkatan yaitu pada indikator memahami masalah terjadi peningkatan sebesar 41%, pada indikator menyusun rencana penyelesaian juga terjadi peningkatan sebesar 28,34%, pada indikator melaksanakan rencana penyelesaian terdapat kenaikan sebesar 25,67% serta indikator memeriksa kembali mengalami peningkatan sebesar 46,33%. Kemudian, berdasarkan hasil analisis uji N-Gain menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 0,694 dengan kategori peningkatan sedang. Dan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh persentase 84%, yang berarti respon siswa terhadap media pembelajaran adalah respon positif. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan hasil keefektifan yang diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis untuk kegiatan belajar mengajar, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan materi matematika yang lain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat juga diakses secara *offline* sehingga memudahkan guru menggunakan kembali media pembelajaran serta siswa juga dapat mengulang kembali materi pelajaran yang digunakan di dalam media pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan kembali penelitian terkait media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, maka penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dengan tempat penelitian dan materi yang berbeda.