

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan ispring di android yang dikembangkan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi program linear layak digunakan dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.
 - Ditinjau dari aspek kevalidan, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan ispring di android telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator media dan materi, dengan persentase perolehan skor rata – rata berturut – turut 90% dan 92%
 - Ditinjau dari aspek kepraktisan, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan ispring di android dinyatakan praktir berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Dari hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan 89,3% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil dari angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 97,3% yang juga masuk dalam kategori praktis.
 - Ditinjau dari aspek keefektifan, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan ispring dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari (a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 89% (b) kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *ispring* di android mengalami peningkatan sebesar 80,02. Dan berdasarkan analisis N-Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis secara keseluruhan sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang. (c) pencapaian waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan ispring sama dengan waktu pembelajaran

biasa serta nilai respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif sebesar 92%.

2. kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*. Dari perhitungan yang diperoleh rata – rata kemampuan pemecahan masalah pada nilai tes kemampuan awal (*pretest*) sebesar 48,17 sedangkan pada tes kemampuan akhir (*posttest*) sebesar 80,02 . Dari rata – rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditarik kesimpulan tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* sebesar 30,71. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah juga dilihat berdasarkan N-Gain Berdasarkan hasil nilai N-Gain diperoleh nilai rata-rata N-Gain adalah 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis N-Gain maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dan *ispring* di android mengalami peningkatan yang masuk dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi android berbasis *powerpoint* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, maka disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran ini guna membantu dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Melihat respon positif siswa dalam penggunaan android sebagai sarana belajar dan peningkatan yang terlihat dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka disarankan kepada siswa untuk dapat memaksimalkan penggunaan android sebagai media belajar secara mandiri agar melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Penelitian media pembelajaran ini dilakukan pada satu pokok materi yaitu program linear dan hanya dapat berfungsi pada ponsel android, maka bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian dengan materi berbeda dan lebih menyempurnakan penelitian agar lebih maksimal