BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media interaktif pada pembelajaran matematika berbantuan *iSpring Suite* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Swasta Assisi Siantar yang dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media interaktif pada pembelajaran matematika berbantuan *iSpring Suite* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII SMP Swasta Assisi Siantar. Validitas media interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid, dengan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 83,51%, dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 85%, setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Kepraktisan media interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis, ditinjau dari angket guru dengan persentase 88,89% dan angket peserta didik dengan persentase sebesar 84,40%. Keefektifan media interaktif yang dikembangkan ditinjau dari: 1) ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 85,71% pada *posttest* yang meningkat dari 28,57% pada *pretest*; 2) ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditinjau dari ketercapaian setiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, yaitu sebesar 76% pada indikator memahami masalah, sebesar 77% pada indikator menyusun rencana penyelesaian, sebesar 59% pada indikator menyelesaikan masalah, dan sebesar 54% pada indikator memeriksa kembali; serta 3) respon positif peserta didik dengan rerata 82,50%.
2. Penggunaan media interaktif berbantuan *iSpring Suite* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik berdasarkan analisis nilai N_{Gain} antara hasil *pretest* dan *posttest*, meskipun peningkatan tersebut belum seluruhnya mencapai klasifikasi sedang secara

klasikal. Peningkatan pada indikator memahami masalah berada pada kriteria rendah dengan nilai N_{Gain} sebesar 0,080, sedangkan indikator merencanakan penyelesaian berada pada kriteria sedang dengan nilai N_{Gain} sebesar 0,665. Peningkatan pada indikator menyelesaikan masalah berada pada kriteria sedang dengan nilai N_{Gain} sebesar 0,307, dan indikator memeriksa kembali berada pada kriteria rendah dengan nilai N_{Gain} sebesar 0,234. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik secara keseluruhan berada pada kriteria sedang dengan nilai N_{Gain} sebesar 0,688. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, mesikpun masih memerlukan penyempurnaan agar efektivitasnya dapat lebih optimal. Dengan demikian, media interaktif berbantuan *iSpring Suite* yang dikembangkan berpotensi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII SMP Swasta Assisi Siantar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah dijelaskan, maka saran dalam penelitian ini disusun untuk memberikan arahan dalam pemanfaatan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dalam pembelajaran matematika pada tingkat SMP, guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan bantuan dari aplikasi *iSpring Suite* pada materi lainnya. Sehingga disarankan agar sekolah didukung dengan fasilitas yang memadai, seperti adanya lab computer yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, dan ketersediaan WiFi untuk mendukung dalam mengakses internet.
2. Diharapkan media interaktif ini dapat digunakan pada pembelajaran matematika di kelas, sehingga pembelajaran matematika akan semakin efektif. Sehingga disarankan penerapan dan penggunaan dari media pembelajaran interaktif ini dimulai dari jenjang SMP, dimana para siswa telah paham dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif.