

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Genially pada materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 2 Satu Atap Patumbak. Penelitian ini dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Genially termasuk dalam kategori “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar. Penilaian diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dengan rata-rata skor kelayakan yang sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan konsep, kejelasan tampilan, dan interaktivitas media. Dengan demikian, media telah memenuhi kriteria kelayakan secara isi, penyajian, dan desain pembelajaran.
2. Uji kepraktisan dilakukan kepada guru dan siswa pada kelas eksperimen I selama tahap implementasi. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan persentase kepraktisan sebesar 84%, sedangkan siswa memberikan persentase sebesar 81%, keduanya termasuk dalam kategori

“Praktis”. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan desain, dan kebermanfaatan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Genially praktis digunakan, menarik secara visual, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif.

3. Keefektifan media dilihat dari hasil uji-t serta peningkatan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen I (menggunakan media Genially) dan kelas eksperimen II (menggunakan media konvensional). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen II, dan hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} (2,55) > t_{tabel} (2,05)$, sehingga H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Genially berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Genially yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 2 Satu Atap Patumbak.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi penting yang dapat ditarik baik dari sisi teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang Teknologi Pendidikan dan pembelajaran matematika berbasis digital

interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Genially yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini menguatkan teori bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media visual, interaktif, dan kontekstual dapat memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat posisi pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan teknologi digital sebagai strategi efektif dalam pembelajaran matematika abad ke-21.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Genially dapat menjadi alternatif inovatif dalam merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.
- b. Bagi Siswa, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara visual dan melakukan latihan mandiri berbasis langkah pemecahan masalah menurut Polya.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini menjadi dasar bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Sekolah dapat menjadikan media pembelajaran berbantuan Genially sebagai bagian dari digitalisasi pembelajaran.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

4. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbantuan Genially yang dikembangkan menunjukkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Oleh karena itu, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Menggunakan fitur interaktifnya untuk membantu siswa memahami langkah-langkah pemecahan masalah Polya secara lebih sistematis.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada satu materi dan satu model pembelajaran, sehingga untuk penelitian berikutnya disarankan dapat mengembangkan media serupa pada materi matematika lain atau jenjang pendidikan berbeda, sehingga jangkauan pemanfaatan media semakin luas. Serta dapat melakukan penelitian jangka panjang (longitudinal) untuk melihat dampak keberlanjutan media dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

6. Saran untuk Pengembangan Media

Meskipun media terbukti layak dan praktis, masih diperlukan optimalisasi pada beberapa bagian visual atau animasi yang memerlukan waktu untuk muncul agar pengalaman belajar siswa lebih lancar. Kemudian penambahan panduan penggunaan sederhana bagi guru dan siswa untuk meningkatkan efisiensi penggunaan media di kelas.