

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti dapatkan maka bisa disampaikan bahwa:

1. Pekerjaan penelitian dan pengembangan ini terkait dengan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi 10 tahapan. Tetapi pada penelitian ini, peneliti menyederhanakannya menjadi 7 langkah. Penelitian ini ialah penelitian kecil yang dibatasi oleh biaya, waktu dan kesamaan fase. Kemudian 7 fase penelitian adalah penemuan dan pengumpulan informasi, desain, pengembangan produk pertama, uji coba pertama, uji coba pertama, uji coba lapangan produk utama dan rilis produk.
2. Berlandaskan hasil penelitian dinyatakan lingkungan pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan Microsoft Powerpoint dengan materi konstruksi tata ruang sisi datar layak dipakai pada pembelajaran. Kelayakan ini berdasarkan uji kelayakan ahli materi dengan rata-rata 63,5 dan rentang skor $50,417 < \bar{x} \leq 64,583$ media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Uji kelayakan ahli media melalui skor rata-rata 55 dan rentang skor $50,417 < \bar{x} \leq 64,583$ termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Uji kegunaan pada percobaan pertama dengan nilai rata-rata 66,4 dan rentang skor $64,583 < \bar{x} \leq 78,749$ termasuk dalam kategori “Layak”. Uji kelayakan pengguna dalam uji lapangan produk dengan skor rata-rata 64,84 dan skor $64,583 < \bar{x} \leq 78,749$ termasuk dalam kategori “Layak”.

B. Saran

Ada beberapa saran yang mampu peneliti bagikan berlandaskan hasil temuan lapangan adalah :

1. Media pembelajaran multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* masih memiliki beragam kelemahan mencakup isi, tampilan dan materi pembelajaran sehingga pengembangan media pembelajaran matematika kedepannya perlu lebih baik lagi guna meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa dan menyokong siswa memahami agar setelah menggunakan media dapat mencapai hasil yang maksimal di kemudian hari.
2. Media pembelajaran matematika multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* pada saat pengaplikasian mempunyai beberapa gangguan sebab terbatasnya waktu sehingga kedepannya peneliti perlu mengetahui cara penggunaan waktu yang lebih baik lagi agar

media yang dikembangkan dapat lebih baik lagi dan hasil maksimal.

3. Keunggulan media pembelajaran matematika multimedia interaktif terletak pada kemudahan penggunaan *Microsoft Powerpoint*.

