

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall, yang menggunakan 10 tahap. Namun, dalam penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi 7 tahap. Penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan biaya, waktu, dan kesamaan tahap. Maka, 7 tahap penelitian tersebut yaitu pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi uji coba awal, uji lapangan produk utama, dan revisi produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 38,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 36$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 81,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 76,05$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan dari pengguna pada uji coba awal yang mendapatkan skor 66,4 dengan rentang skor $\bar{x} \leq 60$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan pada uji lapangan produk utama yang mendapatkan skor 69 dengan rentang skor $\bar{x} > 60$ dalam kategori “Sangat Layak”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika multimedia interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi, tampilan, dan materi untuk menjadi media pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran matematika berupa game edukasi selanjutnya harus lebih baik lagi agar dapat menambah motivasi dan minat belajar siswa serta dapat membantu pemahaman siswa sehingga kedepannya bisa mendapatkan hasil yang maksimal setelah menggunakan media tersebut.

2. Media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* ini pada saat penerapannya sedikit memiliki kendala, karena keterbatasan waktu pada saat penggunaan media pembelajaran, sehingga untuk kedepannya peneliti selanjutnya harus lebih baik lagi dalam memanfaatkan waktu agar media yang dikembangkan dapat menambah motivasi dan minat belajar siswa serta dapat membantu pemahaman siswa sehingga kedepannya bisa mendapatkan hasil yang maksimal setelah menggunakan media tersebut.
3. Kelebihan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* yaitu lebih mudah digunakan.

