

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk ajar yaitu media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* materi segiempat. Media pembelajaran ini berupa *Software Microsoft PowerPoint* yang dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang berbasis materi, animasi, gambar, dan suara yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *laptop*. Media pembelajaran ini disajikan dengan konsep dengan tampilan yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* materi segiempat dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 36,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 36$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor rata-rata 74,5. Maka dengan rentang skor $63,35 < \bar{x} \leq 76,5$ masuk pada kategori “Layak”. Uji kelayakan dari pengguna pada uji coba awal yang mendapatkan jumlah skor dari pengguna sebanyak 337 dengan skor rata-rata 67,6. Maka dengan rentang skor $\bar{x} > 60$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji keleyakan pada uji lapangan produk utama yang mendapatkan skor 1084 dengan skor rata-rata 67,75 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. Bagi Siswa

Media pembelajaran matematika multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menerima pembelajaran, sehingga

diharapkan siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti secara mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang lebih optimal.membantu meningkatkan daya tarik siswa serta memberikan pemahaman materi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

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 guru 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 media yang dihasilkan bisa mempermudah menyampaikan materi karena sudah terbantu dengan media interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint*.

3. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini masih banyak kekurangan, sehingga untuk kedepannya media peneliti dapat dijadikan untuk membandingkan media yang digunakan peneliti lain dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint* dalam proses pembelajaran.