

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 tahap. Penelitian ini ditujukan kepada kelas X SMA/ MA yang terdiri dari 30 peserta didik. Kelima tahap penelitian tersebut yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi persamaan kuadrat telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 151 dengan rata-rata skor 75,5 dengan rentang skor $66,665 < \bar{X} \leq 79,995$ masuk dalam kategori “Layak”. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 173 dengan rata-rata skor 86,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan dari pengguna pada uji coba awal yang mendapatkan skor 502 dengan rata-rata skor 83,667 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan pada uji lapangan produk utama yang mendapatkan skor 2454 dengan rata-rata skor 81,8 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dalam kategori “Sangat Layak”.

B. Saran

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

1. Perlu dibuatkan quis dengan adanya skor akhir agar peserta didik mampu mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap aplikasi yang disajikan.
2. Pada menu quis perlu dikembangkan dengan cara membuat soal yang bersifat acak agar tidak terjadi kecurangan dalam mengerjakan soal.
3. Perlunya penambahan animasi dan video yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Matematika agar peserta didik lebih tertarik dan lebih untuk memahami mata pelajaran.
4. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis web, sehingga lebih mudah untuk diakses oleh masyarakat umum.
5. Proses pembuatan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan microsoft powerpoint pada materi persamaan kuadrat pada kelas X penerapannya sedikit memiliki kendala, karena keterbatasan waktu pada saat

penggunaan media pembelajaran. Selain itu, ada sedikit kendala pada pembuatannya, yaitu pada menu quis. Walaupun powerpoint mendukung untuk pembuatan quis dengan adanya nilai akhir, tetapi hal itu hanya sebatas dalam program powerpoint saja. Quis tersebut tidak berfungsi jika powerpoint sudah diubah menjadi aplikasi android. Sehingga untuk kedepannya peneliti harus lebih baik lagi dalam memanfaatkan waktu agar media yang dikembangkan dapat menambah motivasi dan minat belajar peserta didik serta dapat membantu pemahaman peserta didik. Selain itu, peneliti juga harus meningkatkan wawasannya terhadap menu-menu di dalam microsoft powerpoint. Sehingga kedepannya bisa mendapatkan hasil yang maksimal setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan microsoft powerpoint tersebut.

