

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini merujuk pada model pengembangan Borg *and* Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono, model ini meliputi 10 tahap, namun peneliti hanya menggunakan 9 tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* 2010 pada materi perbandingan kelas VII telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 84,5 dengan rentang skor $\bar{X} > 83,994$, maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 79,5 dengan rentang skor $67,998 < \bar{X} \leq 83,994$, maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Layak". Uji kelayakan pada saat uji coba produk oleh 6 pengguna yang mendapatkan skor 93 dengan rentang skor $\bar{X} > 83,994$, maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Uji kelayakan pada saat uji coba pemakaian oleh siswa kelas VII MTs. Hasan Kafrawi 2 sebanyak 45 siswa yang mendapatkan skor 89,178 dengan rentang skor $\bar{X} > 83,994$, maka media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

B. Saran

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

1. Saran Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* 2010 pada materi perbandingan kelas VII.

2. Saran Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi pendukung dalam pembelajaran matematika materi perbandingan, memberi kemudahan ketika belajar sehingga dapat menambah rasa semangat belajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran matematika atau pembelajaran lainnya.

