

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan multimedia pembelajaran matematika model tutorial berbasis *problem based learning*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran matematika model tutorial berbasis *problem based learning* menggunakan model ADDIE menurut Lee & Owens yang terdiri dari beberapa tahap, pertama *analyze* (analisis) yaitu menganalisis pengguna produk yang akan dikembangkan, menganalisis teknologi untuk produk yang akan dikembangkan, menganalisis situasi sekolah dan fasilitasnya, menganalisis spesifikasi mata pelajaran, kelas, program keahlian, KD dan KI pada mata pelajaran tertentu, dan sebagainya yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, menganalisis tujuan mata pelajaran yang dipilih untuk dijadikan materi pembelajaran dan menyimpulkan dari berbagai analisis sebelumnya untuk dijadikan media yang akan dikembangkan. kemudian dilanjutkan pada *design* (desain) yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan dengan mengadakan revisi desain, kemudian tahap *development* (pengembangan) yaitu tahap mengembangkan produk dengan memvalidasi produk kepada ahli materi, ahli desain dan penilaian guru tahapan selanjutnya yaitu *implementation* (implementasi) dengan melakukan uji coba terhadap produk yang sudah di desain dan di revisi dengan uji coba kelompok kecil (8 orang siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Muaro Jambi), dan uji coba kelompok besar (36 orang siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Muaro Jambi) dilanjutkan

dengan menerapkan multimedia yang telah dilakukan uji coba pada kelas VIIA SMP Negeri 1 Muaro Jambi, dan terakhir tahap *evaluation* (evaluasi), yaitu evaluasi yang berorientasi pada kelayakan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil ujicoba produk.

2. Multimedia pembelajaran matematika model tutorial berbasis *problem based learning* dinyatakan layak secara teoritis dan prosedural. Kelayakan secara teoritis dan prosedural diperoleh berdasarkan penilaian dari tim validator yaitu validator materi, dan validator desain media. Berdasarkan penilaian tim validator dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah layak secara teoritis dan prosedural dengan berpedoman pada langkah-langkah multimedia pembelajaran model tutorial menurut rusman, dkk (2012: 149) bahwa media sudah sesuai dengan langkah-langkah model tutorial, media sudah menggunakan tahapan dari *problem based learning*, dan media sudah sesuai dengan spesifikasi produk yang diharapkan maka media dikatakan layak secara teoritis dan prosedural.
3. Multimedia pembelajaran matematika model tutorial berbasis *problem based learning* dinyatakan praktis. Kepraktisan diperoleh berdasarkan penilaian dan tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap multimedia yang digunakan dan hasilnya yaitu guru dan peserta didik memberikan tanggapan positif serta menurut guru dan peserta didik multimedia yang dikembangkan dapat membuat ketertarikan karena menggunakan model tutorial berbasis *problem based learning*.

4. Multimedia pembelajaran matematika model tutorial berbasis *problem based learning* dinyatakan efektif. Keefektifan diperoleh berdasarkan produk yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang di uji dengan uji N-gain. Setelah dianalisis dengan uji N-gain diperoleh skor 0.536 yaitu dalam kategori sedang dan berdasarkan uji *t dependent (Paired Sample T-test)* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara skor pretest dan posttest sehingga multimedia yang dikembangkan sudah efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka saran peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang berbeda, seperti model media *games*, *drill*, pembelajaran *discovery* atau sebagainya.
2. Untuk pengembangan multimedia pembelajaran matematika selanjutnya dapat menggunakan multimedia yang berbeda, seperti aplikasi pembelajaran berbasis android atau web.