

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbantuan software *lectora inspire* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbantuan *software lectora inspire* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, produk yang dikembangkan tersebut dibuat dengan model pembelajaran berbasis masalah. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.
2. Kualitas hasil pengembangan produk yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE berupa multimedia interaktif berbantuan *software lectora inspire* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam kategori kualitas multimedia pembelajaran yang baik. Adapun aspek yang dinilai adalah aspek kevalidan, aspek kepraktisan dan aspek keefektifan. Pada aspek kevalidan diperoleh penilaian materi 80% kriteria “cukup valid”, penilaian ahli desain 86,7% kriteria “sangat valid”. Dan penilaian ahli multimedia 88,75% kriteria “sangat valid” sehingga multimedia interaktif dapat digunakan. Pada aspek

kepraktisan, penilaian praktisi yang dilakukan pada uji coba perorangan oleh guru sebesar 90,7% dengan kriteria “sangat praktis”. dan penilaian praktisis yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dengan subjek penelitian sebanyak 9 orang peserta didik yang diperoleh presentase sebesar 83,3% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil penilaian guru dan peserta didik maka multimedia interaktif berbasis *software lectora inspire* dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dikatakan praktis yang artinya mudah digunakan baik oleh peserta didik maupun guru. Pada aspek keefektifan dalam uji coba lapangan pada angket efektifitas yang diberikan kepada seluruh siswa kelas VIII F dengan jumlah 32 siswa. Diberikan angket setelah penggunaan produk didapatkan hasil 86,8% dengan kriteria” sangat efektif”, selanjutnya pada tes hasil belajar diberikan berupa (*Pretest dan Posttest*) kepada siswa setelah penggunaan produk didapatkan hasil Uji N-Gain sebesar keseluruhan siswa kelas VIII F adalah sebesar 0,656 dengan kategori sedang. Dan diperoleh nilai N-Gain dari 32 peserta didik terdapat 1 siswa yang tidak mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan kriteria rendah dengan peroleh nilai N-Gainnya adalah 0,2 dan 15 siswa yang mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan memenuhi kriteria sedang, dan 16 siswa yang mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan memenuhi kriteria tinggi.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah multimedia interaktif *software lectora inspire* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan mendukung minat siswa dalam belajar serta dengan memanfaatkan teknologi berupa *software lectora inspire* juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi bangun ruang sisi datar.

5.3 Saran

1. Multimedia interaktif berbantuan *software lectora inspire* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat digunakan sebagai salah satu multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan agar dapat mengembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan teknologi dengan berbagai variasi lainnya untuk dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang lebih baik dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.