

BAB V

SIMPULAN,IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan pada pengembangan multimultimedia interaktif materi KPK & FPB dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif puzzle dinyatakan valid, praktis, efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi KPK & FPB. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi sebagai berikut.

B. Simpulan

Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan pada pengembangan multimultimedia interaktif materi KPK & FPB dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif puzzle dinyatakan valid, praktis, efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi KPK & FPB. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi sebagai berikut.

1. Kevalidan

Jadi komentar dari validator yaitu sesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, perbarui tujuan pembelajaran dalam media, urutan tombol soal dengan game, tambahkan identitas pembuat dalam media, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil 88%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif puzzle KPK dan FPB dapat digunakan, adapun analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil 88%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dari validator .

2. Kepraktisan

Berdasarkan analisis angket respon guru terhadap multimedia interaktif puzzle KPK & FPB diperoleh hasil 90% dengan melihat presentase dari Riduwan (2013) maka respon guru termasuk dalam kriteria sangat praktis dengan masukan ada sedikit materi yang salah dalam penulisannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap multimedia interaktif puzzle KPK & FPB sudah sangat baik dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap multimedia interaktif puzzle KPK & FPB diperoleh hasil 93% dengan melihat presentase dari Riduwan (2013) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap multimedia interaktif puzzle KPK & FPB sudah sangat baik dan bisa digunakan.

3. Keefektifan

Nilai ketuntasan klasikal mencapai 95 % dengan rentang nilai yang ditentukan yaitu 81% - 100% yang artinya multimedia interaktif sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring ataupun luring.

C. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teorititis dan praktis sebagai berikut.

a. Implikasi Teorititis

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan media yang menarik untuk digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi KPK & FPB. Adanya media pembelajran multimultimedia interaktif siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru.

b. Implikasi Praktis

Pengembangan media pembelajaran multimultimedia interaktif diharapkan mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi KPK dan FPB pada siswa kelas IV disekolah dasar. Media pembelajaran multimultimedia interaktif tersebut dapat membantu siswa untuk mampu menjelaskan dan menentukan KPK dan FPB dan memberi motivasi untuk guru agar dapat membuat atau mengembangkan media pembelajaran dengan kreatif

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimultimedia interaktif yang dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian pengembangan media pazzle interaktif diharapkan mampu menjadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran. Media yang dikembangkan hendaknya memperhatikan kebutuhan yang diperlukan, supaya peneliti selanjutnya memperhatikan pengujian dengan leptop atau komputer yang bisa diakses oleh siswa secara individu dengan menggunakan metode eksperimen.

2. Bagi Guru

Multimedia interaktif puzzle diharapkan dapat memberi motivasi kepada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Multimedia interaktif puzzle juga dapat dijadikan alternative media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) kepada siswa pada mata pelajaran matematika SD kelas IV.