

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran *Interactive* dengan *Powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP N 5 Satu Atap Halongonan telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yaitu potensi dan masalah yang pada tahap ini mengharuskan peneliti atau pengembang mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara serta penyebaran angket analisis kebutuhan terkait dengan media yang akan dikembangkan, kemudian dilakukan pengumpulan data dari berbagai subjek seperti subjek analisis data, subjek data untuk validasi dan subjek data untuk uji coba. Kemudian dilakukan desain produk dimana peneliti memulai membuat media pembelajaran interaktif menggunakan powerpoint dengan materi statistika penyajian data. Kemudian validasi desain kepada ahli materi dan ahli media, setelah tahap validasi, selanjutnya tahap

perbaikan. Setelah tahap perbaikan, selanjutnya produk di uji cobakan ke lapangan yaitu ke kelas eksperimen VII SMP N 5 Satu Atap Halongonan. Dan setelah dilakukan pengujian cobaan, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi statistika layak digunakan sebagai alat bantu bahan ajar untuk kegiatan belajar mengajar pada materi statistika untuk siswa kelas VII semester 2 dan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Beberapa saran perbaikan dari siswa menjadi masukan bagi peneliti dan peneliti memperbaiki sesuai saran dari siswa yang sifatnya terjangkau. Selanjutnya media dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu bahan ajar untuk kegiatan belajar mengajar pada materi statistika untuk siswa kelas VII semester 2.

2. Berdasarkan hasil analisis penilaian Media Pembelajaran Matematika oleh validator diperoleh persentase 100% oleh ahli media yang termasuk dalam kriteria sangat layak dan 87,5% oleh ahli materi dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa Media yang dikembangkan bernilai valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria sangat praktis dari

peserta didik yang memperoleh persentase 92%, angket motivasi belajar matematika siswa memperoleh persentase 82% dan memenuhi kriteria sangat praktis dari guru dengan persentase sebesar 91%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan media pembelajaran *Interactive* dengan *Powerpoint* ini dapat digunakan di sekolah yang memungkinkan — serta sekolah yang memiliki karakteristik yang serupa dengan subjek penelitian.
2. Media pembelajaran *Interactive* yang dikembangkan melalui *Powerpoint* masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar diperoleh media pembelajaran matematika yang berkualitas serta bersifat universal.
3. Pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran matematika sebaiknya memperhatikan kesesuaian strategi pembelajaran yang dilaksanakan sekolah serta materi yang akan dipelajari juga harus disesuaikan dengan strategi yang digunakan.