

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran SMA pada dunia komunikasi matematika berkaitan dengan teori logika matematika di kelas XI IPA SMA Swasta IRA Medan telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui tahapan model 4D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap diseminasi (*diseminate*) sebagai berikut:
 - a. Tahap pendefinisian oleh peneliti yaitu untuk mencari data data pelajar kelas XI IPA Swasta Medan seputar dengan dengan karakteristik serta tujuan pembelajaran siswa tersebut.
 - b. Tahap perancangan ialah aktivitas peneliti yang didalamnya yaitu perancangan produk (menyusun, memilih dan mendesain) pengembangan berupa multimedia pembelajaran matematika SMA.
 - c. Tahap pengembangan ialah tindakan peneliti dalam mengembangkan hasil yang diperiksa oleh orang yang kompeten dalam bidang media dan teori yang tujuannya agar produk yang peneliti buat dapat menghasilkan produk yang baik dan bagus.
 - d. Tahap diseminasi ialah akhir suatu aktivitas peneliti dalam memasarkan hasil multimedia dunia komunikasi siswa pada video animasi. secara sebagian saja melalui pengajar matematika SMAS IRA Medan.
2. Uji coba pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis video animasi menghasilkan beberapa macam yaitu:

- a. Dari hasil analisis kelayakan multimedia pembelajaran bahwa ahli media memberikan penilaian dengan skor **3** dengan kategori “sangat baik” sedangkan ahli materi memberikan penilaian **3.08** dengan kategori “sangat baik”.
- b. Dari hasil analisis keefektifan multimedia pembelajaran dilihat dari prestasi dan motivasi siswa.
 - 1) Rata rata persentase perolehan hasil belajar pada tes akhir siswa mencapai **87.04%** dibanding dengan tes awal yang hanya berada pada **69.9%** yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar **17.14%** setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan multimedia pembelajaran SMA.
 - 2) Rata-rata persentase motivasi siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran matematika **73.045%** dan respon peserta didik dalam menggunakan multimedia pembelajaran ialah **74.223%** dengan kriteria kuat.

Dengan demikian, kualitas yang baik dapat dikatakan untuk multimedia pembelajaran SMA berbasis video animasi bagi siswa SMA Kelas XI IPA Swasta Medan. Karena dapat membantu meningkatkan keefektifan yaitu dalam respon dan keberhasilan menuntut ilmu dalam proses dunia komunikasi pelajar matematika SMA di kelas XI IPA Swasta IRA Medan.

B. Saran-Saran

Adapun saran yang diberikan masih seputar dengan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video animasi terdapat 2, yaitu: solusi pendayagunaan serta pengembangan saran lebih lanjut pada hasil.

1. Solusi pendayagunaan

Dalam memaksimalkan pendayagunaan multimedia penataran berbasis video animasi, penulis memiliki solusi sebagai berikut:

- a. Uji coba dilalui berbagai macam langkah-langkah dan menurut data dari hasil penilaian telah ditemukan keefektifan dalam menggunakan atau mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis video animasi. Tetapi, ketidaksempurnaan yang ada dalam hasil penyebarluasan ini masih banyak ditemukan oleh peneliti. Maka dari dilakukannya perbaikan.
- b. Untuk tenaga pengajar SMA agar dapat mempelajari dengan baik dan benar dalam membuat multimedia pembelajaran SMA berbasis video animasi.
- c. Guru agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya dalam menggunakan multimedia pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi yang baik bagi siswa dan sekolah tersebut.

2. Solusi penyebarluasan pada hasil

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik matematika.

Hal yang perlu diketahui adalah bahwa pengembangan ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang akan diterapkan menunjukkan multimedia pembelajaran dibuat efisien sehingga siswa tertarik dan dapat memotivasi pelajar yang menuntut ilmu mampu memberikan nilai serta prestasi menimba ilmu.