

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

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

1. Pengembangan bahan ajar inovatif dan interaktif berbasis *web* pada pembelajaran materi turunan di kelas XII IPA 2 MAS Plus Al-Ulum Medan telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan langkah-langkah penelitian pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thigharajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn ISemmel yakni terdiri dari empat tahap *define, design, develop, disseminate*. Web bahan ajar dapat diakses melalui link <https://turunan-interaktif.web.app/>.
2. Berdasarkan hasil analisis penilaian media pembelajaran oleh validator diperoleh persentase 81% oleh kedua ahli materi, dan 80% oleh kedua ahli media 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 praktis karena mendapatkan respon yang positif dari peserta didik yaitu 81% dan oleh guru sebesar 83%.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria efektif hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan siswa secara klasikal di kelas XII IPA 2 MAS Plus Al-Ulum Medan, dimana 29 dari 34 orang peserta didik tuntas belajar yakni dengan persentase 85%.

#### B. SARAN

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah dengan karakteristik sekolah yang menyerupai subjek penelitian.
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan masih perlu dikembangkan lebih lanjut dan diuji coba di sekolah-sekolah lainnya agar diperoleh media pembelajaran matematika yang berkualitas dan bersifat universal.
3. Guru dan pihak lain disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan memperhatikan kesesuaian strategi pembelajaran karena media sangat relevan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sekolah, materi yang akan dipelajari juga harus disesuaikan dengan strategi yang digunakan. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berkualitas sehingga mampu mengoptimalkan dan meningkatkan kegiatan belajar dan pembelajaran matematika.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN