

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif didalamnya memuat materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar Transformasi untuk siswa SMK kelas XI. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan rincian sebagai berikut:

- a. Analisis

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SMKN 2 Pekanbaru, diperoleh masalah yang mendasar yang terjadi pada siswa kelas XI, yaitu: kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi transformasi dan kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran matematika.

- b. Desain

Pengembangan multimedia interaktif ini diawali dari pembuatan skenario pembelajaran, kemudian pembuatan *flowchart*, *storyboard* yang sebelumnya telah dirancang terlebih dahulu. Selain itu, instrumen penilaian media pembelajaran juga dibuat dalam bentuk angket penilaian terhadap media pembelajaran matematika yang dibuat pengembang. Angket ditunjukkan untuk ahli media, ahli

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi, dan siswa.

c. Pengembangan

Multimedia dikembangkan sesuai desain awal dan validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kualitas produk. Berdasarkan hasil validasi desain oleh para ahli, kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran perlu diperbaiki (revisi). Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan pada teks dan penambahan animasi pembelajaran.

d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelompok kecil yaitu 6 orang, dan kelompok terbatas yaitu kelas XI Kimia 1 yang berjumlah 31 orang. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

e. Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian, terdapat kekurangan pada di dalam media tersebut, sehingga pengembang meningkatkan kualitas pada tahap evaluasi ini.

2. Kualitas multimedia pembelajaran interaktif dengan *Lectora Inspire* pada materi transformasi untuk siswa SMK kelas XI yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diambil kesimpulan:

- a. Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMKN 2 Pekanbaru adalah sangat valid dengan persentase 87,8%.
- b. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMKN 2 Pekanbaru adalah sangat praktis dengan persentase 83,9%.
- c. Pemahaman konsep matematis siswa SMKN 7 Pekanbaru setelah menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah tinggi dengan persentase 83,7%.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Guru
  - a. Pemilihan dan penggunaan *disain* multimedia perlu dipertimbangkan sehingga multimedia tidak membosankan.
  - b. Pemilihan dan penggunaan *audio* perlu diperhatikan sehingga *audio* yang digunakan dapat memberi efek positif dalam pembelajaran.
  - c. Pemilihan dan penggunaan animasi perlu diperhatikan sehingga animasi yang digunakan dapat memberi efek positif dalam pembelajaran.
  - d. Perlu perencanaan yang matang sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Peneliti selanjutnya

- a. Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dikembangkan lebih lanjut dan mendalam dengan melakukan eksperimen, menggunakan kelas pembandingan agar kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif lebih teruji.
- b. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada materi yang berbeda dan lebih luas lagi.
- c. Bagi peneliti selanjutnya hendaklah mengimplementasikan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan di beberapa sekolah.
- d. Multimedia pembelajaran interaktif perlu ditingkatkan menjadi *e learning*, sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.
- e. Multimedia interaktif hanya bisa digunakan pada komputer dan sejenisnya, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada *smartphone* atau tablet.