

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang valid, praktis, dan efektif pada materi garis dan sudut untuk mengembangkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk mengembangkan kemampuan pemahaman matematis siswa menggunakan bantuan aplikasi lainnya seperti *Canva*, *Capcut*, *OBS*, *Microsoft Word* dan website *Covertio.com*, *drive.tw*, *flaticon.com* sebagai pendukung dalam pembuatan media. Media pembelajaran yang dikembangkan diintegrasikan dengan materi, metode, dan model pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah diskusi kelompok dan tanya jawab, sedangkan model pembelajaran menggunakan *Discovery Learning*. Pengembangan media juga disesuaikan dengan kemampuan pemahaman matematis menurut tahapan Kinach.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dengan persentase kelayakan media sebesar 90,91% dengan kriteria “Sangat Layak” dan validasi oleh ahli materi dengan persentase kelayakan materi sebesar 88,72% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Media juga divalidasi oleh guru matematika sebagai ahli praktikalitas dengan persentase kepraktisan sebesar 95,42% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi garis dan sudut layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bertujuan mengembangkan pemahaman matematis siswa dengan beberapa perbaikan yang telah diberikan oleh para ahli.
4. Berdasarkan tes pemahaman matematis yang dilakukan oleh 30 siswa diperoleh rata-rata nilai tes pemahaman matematis sebesar 70,72. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan

sekolah yaitu 70 pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi garis dan sudut. Implementasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi garis dan sudut dapat dilihat dari tes pemahaman matematis yang dikerjakan siswa dan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 70%, persentase tersebut termasuk pada kriteria efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bertujuan mengembangkan pemahaman matematis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru/pengajar, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* layak diimplementasikan dalam pembelajaran materi garis dan sudut untuk mengembangkan pemahaman matematis siswa.
2. Pada saat pengembangan media, masih terdapat kendala yaitu tidak dapatnya melakukan pengulangan ketika jawaban yang dijawab salah. Oleh karena itu, perlunya pengembangan pada aplikasi/aplikasi tambahan yang dapat mengatasi kendala tersebut sehingga dapat memaksimalkan pengembangan media.
3. Pengimplementasian media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sebaiknya dilakukan dengan koneksi internet yang mendukung dan menggunakan perangkat yang memadai seperti komputer (jika terdapat runagan komputer di sekolah).
4. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat dilibatkan dalam penelitian eksperimental yang relevan bertujuan mendapatkan informasi yang lebih banyak sebagai referensi penelitian lanjutan.