

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan model 4-D (*four D Models*) yang telah dimodifikasi. Multimedia interaktif dirancang untuk merangsang minat belajar peserta didik dengan objek –objek yang ditampilkan dalam multimedia peserta didik dapat mengoperasikan, memilih, dan memahami konte setiap sub-menu dengan mudah. Semua aspek respon peserta didik mencapai diatas rata-rata 70% yang menurut kriteria termasuk respon yang positif, selain itu untuk aktivitas peserta didik yang diamati sesuai kejadian dan situasi proses pembelajaran mencapai kriteria waktu yang ideal pada semua kategori, hasil kemampuan guru mencapai rata-rata 3.67 yang termasuk pada kategori baik. Selanjutnya tes hasil mencapai presentase rata-rata ketuntasan klasikal 89% dan untuk hasil validasi berdasarkan kualitas media dan materi dikategorikan sangat baik dengan skor rata-rata 4.52. Hal ini menggambarkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan memberikan pengaruh positif dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan.

#### **5.2 Saran**

Dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran yaitu

1. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dilakukan dilaboratorium agar masing-masing siswa berinteraksi langsung dengan multimedia
2. Perlu adanya pengembangan multimedia interaktif untuk materi matematika yang lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AH Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Asyar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Bito, Nursiya. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma Dan Limas Di Kelas IXI SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Surabaya.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Masykur, Rubhan & Syazali, Muhamad. 2017. *Pengembangan Matematika dengan Macromedia Flash*. Volume 8 No 2 2017. ISSN: 2540-7562
- Munir. 2012. *Mulimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Pribadi, Benny. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Riyana, C. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*
- Sastrawati, Eka & Novvalyawan, Devi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri*. Volume 2 No 2 2017. ISSN : 2541-2159
- Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition
- Suherman, E. 2001. *Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Dwi Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press
- Thiagarajan, Sivasailam. Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. A Source Book. Blomingtn: Central for Innovation on Teaching Handicappedp
- Wicaksono, Arvin Heri. 2016. *Pengembangan Trainer Kit Sensor Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sensor dan Akuator di SMK Negeri 2 Pengasih*. Universitas Negeri Yogyakarta