

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memperoleh data diantaranya:
  - a. Terdapat analisis masalah yang meliputi kurangnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun datar
  - b. Desain yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif. media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan beberapa gabungan *software* seperti: *CorelDraw*, *Photoshop*, *Construct Two* dan beberapa aplikasi lainnya. Materi yang disajikan sesuai dengan mata pelajaran matematika materi bangun datar. Spesifikasi dari media pembelajaran interaktif ini meliputi wujud dari produk media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat dalam platform digital pada web [www.itch.io.com](http://www.itch.io.com)
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang memiliki kategori “Layak” oleh tiga validator, diantaranya: dua validator dari ahli media yang mendapatkan skor “4,35”, dua validator dari ahli materi yang mendapatkan skor “4,25”, satu validator dari pendidik mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang mendapatkan skor “4,8”.

3. Efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dari hasil uji *N-Gain* mendapatkan kategori “Cukup Efektif” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil penilaian dari Uji *N-Gain* dari nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang memperoleh hasil *N-Gain Score* 74%

## **B. Saran**

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penilaian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Construct Two* dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Materi pada media pembelajaran matematika dapat dikembangkan lebih luas dengan menambahkan kompetensi dasar yang lain.
2. Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut seperti penelitian Tindakan kelas agar dapat diketahui efektivitas penggunaan video pembelajaran matematika dibandingkan penggunaan media pembelajaran yang lain.