

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian data tentang media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan berdasarkan penilaian dari validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Bentuk pengembangan yang diterapkan di penelitian ini adalah ADDIE yakni: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).
2. Hasil kevalidan media pembelajaran interaktif yang telah divalidasi ahli media yakni 88% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh 90% dengan kategori sangat valid, hasil angket respon siswa pada Kelas VII SMP Negeri 5 Lembar adalah 91% dengan kategori sangat praktis, dan hasil tes menggunakan media pembelajaran interaktif diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 43% dan nilai rata-rata *post-test* 84% sedangkan nilai rata-rata N-Gainnya diperoleh yakni 0,76 maka dapat dikategorikan sangat tinggi.

5.2 Saran

Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran interaktif lebih kreatif lagi kedepannya, dan sekolah maupun guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovasi dan kreatif sesuai dengan kemajuan teknologi sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). "Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 3(3), 152–162.
<http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/41>
- Aminatul Munawaroh. 2020. "Pengembangan Pocketbook Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma".
- Arifin, Samsul, Hanifah Muslimah Az-Zahra, And Admaja Dwi Herlambang. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Materi Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 8 Malang Menggunakan Model Apped." 3(8):7361–67.
- Arindiono, Rudi Yulio, Nugrahadhi Ramadhani, Desain Produk Industri, Fakultas Teknik, Institut Teknologi, Sepuluh Nopember, Jl Arief, And Rahman Hakim. 2013. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 Sd." 2(1).
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." 23–35.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. Dan Suharsono Naswan. 2014. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi." *Jurnal Ekonomi* 4(1):4.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., Hasanah, U., Pendidikan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game". 6(1), 14–23.
- Bayu Ady Winarto, Dewi Tryanasari, Sawitri Budi Rahmawati. 2023. "Penggunaan Media Gambar Dan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Peserta Didik Kelas 3 Sdn Simbatan 1." 08.
- Devega, Army Trilidia, And Ghea Paulina Suri. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Smk." *Engineering And Technology International Journal* Xiii(2):8.
- Dewi, Anita, And Ratnawati Susanto. 2018. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Quantum Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Va Di Sdn Joglo 04 Petang (Studi Pre-Eksperimen)." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4(2):230–43.
- Fadli, Radinal, And Muhammad Hakiki. 2020. "Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (Jipti)* 1(1):9–15.
- Fadlillah, Muhammad. 2017. "Aliran Progresivisme Dalam Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(1):17–24.
- Fendi Susanto1, Indah Resti Ayuni. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem

- Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu 1,2.*" 471–75.
- Farida, C., & Fuadiah, N. F. (2022). "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*". 2, 53–66.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handayani, Denih, And Diar Veni Rahayu. 2020. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring Dan Apk Builder Development Of Android-Based Interactive Learning Media Using I-Spring And Apk Builders*." 5:12–26.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). "*Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Irhasyuarna, Yudha, And Ratna Yulinda. 2022. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar*." 1(3).
- Irzan Tahar, Enceng. "*Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh*."
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. "*Manfaat Media Dalam Pembelajaran Oleh*." 91–96.
- Julistiono, Erwin K., Cdac Universitas, And Pelita Harapan. 2019. "*Pelaksanaan Paperless Job Fair Di Uph Kampus Surabaya*." *Proceeding Indonesia Career Center Network Summit Iv* 17–18.
- Kartini, Ketut Sepdyana, And I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "*Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4(1):12.
- Kependidikan, Jurnal Ilmiah, Wulan Rahayu Syachtiyani, Novi Trisnawati, And Universitas Negeri Surabaya. 2021. "*Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19*." 2(April):90–101.
- Kurnia, Nurul, And Subhan Ajiz Awalludin. 2022. "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Multimodal Pada Materi Barisan Dan Deret*." *Edumatsains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 7(1):153–66.
- Lestari, Ade Puji, And Mashudi Alamsyah. 2020. "*Prosiding Seminar Nasional Sains Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*." 1(1):99–102.
- Lestari, Puji. 2020. "*Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis I-Spring Suite 8 Bagi Siswa Sekolah Menengah Feasibility Test Of*

- Mathematics Learning Media Based On I-Spring Suite For Midlle School Student.*” 5(1):1–11.
- Maarif, Vadlya, Hidayat Muhammad Nur, Wati Rahayu, Sistem Informasi, Manajemen Informatika, And Teknik Informatika. 2018. “*Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android 1*.” 6(1):91–100.
- Meningkatkan, Dalam, And Hasil Belajar. 2021. “*Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.*” (November):289–302.
- Mila C. Paseleng & Rizki Arfiyani 2013. “*Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.*” 131–49.
- Novikasari, Ifada. 2009. “*Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended Di Sekolah Dasar.*” Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan 14(2):346–64.
- Nuha, Achmad Ulin, Novi Auliana Putri, Fransaskia Cindy Dewanti, Muhammad Noor, And Universitas Muria Kudus. 2020. “*Ruang Bipa : Tempat Belajar Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Asing Lintas Batas.*” 143–48.
- Nur Rahmah. “*Hakikat Pendidikan Matematika.*” 1–10.
- Nurfadhillah, Septy, Adelia Ramadhanty Wahidah, And Gestika Rahmah. N.D. “*Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.*” 3:289–98.
- Nurrita, Teni. 2018. “*Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.*” 03:171–87
- Puspasari, R. (2019). "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmah, Dewi Leyla, And Een Juhriah. 2022. “*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Di Tk Ketilang Pgri Citeureup Bogor Dapat Dipakai Dalam Kegiatan Belajar Dan Memberikan Pemahaman Tentang Media Smartphone Sehingga Teknologi Bisa Diterapkan Di Tk Pgri Ketilang .*” 05(04):400–407.
- Rahman, Muhammad Saidi. 2019. “*Aplikasi Rekapitulasi Kuesioner Hasil Proses Belajar Mengajar Pada Stmik Indonesia Banjarmasin Menggunakan Java.*” Technologia: Jurnal Ilmiah 10(3):165. Doi: 10.31602/Tji.V10i3.2231.
- Rianto, R. (2020). "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3." *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono. 2020. “*Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.*”

2(1):23–27.

- R, N., & Susanti, D. (2019). *"Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Literasi Matematika."* Jurnal Borneo Saintek, 2(1), 37–45. https://doi.org/10.35334/borneo_saintek.v2i1.633
- Rohmah, Fitriyah Nur, And Imam Bukhori. N.D. *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3."* 169–82.
- Royani, Elmi, Mukhtar Haris, Saprizal Hadisaputra, Program Studi, Pendidikan Kimia, And Universitas Mataram. 2021. *"Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website Development Of Chemistry Learning Media Base On Website 2 Apk Builder On Acid-Base Solution Material."*
- Shalikhah, Norma Dewi, Ardhin Primadewi, And Muis Sad Iman. 2017. *"Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran."* 20(1):9–16.
- Sirait, Erlando Doni. 2016. *"Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika."* Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa 6(1):35–43.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. N.D. *"Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Kabupaten Bogor."* 18(106):1–12.
- Tri, Doni, And Putra Yanto. 2019. *"Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik."* 19(1):75–82. Doi: 10.24036/Invotek.V19vi1.409.
- Tri, Luh, Jayanti Swastyastu, Media Visual, And Media Pembelajaran. 2020. *"Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan."* 5(1):52–59.
- Trisiana, Anita, And Pendidikan Pancasila. 2020. *"Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran."* 10(November):31–41.
- Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini. 2020. *"Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."* 4(4):1104–13.
- Vika, Dede, Tsania Safira, Dinda Sintia Marliani, Dida Durotun Nasihah, Novita Nurmaulidiyah, Jajat Fajril Mubarak, And Nani Ratnaningsih. 2022. *"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk."* 05(01):15–28.
- Yayan Alpian, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., Nizmah Maratos Soleha. 2019. *"Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia Oleh.."* 1(1):66–72.
- Yuni Elfiani¹, Risma Sitohang² 2021. *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 050745 Pangkalan Brandan T.A 2020/2021"* 11(4).

zaenal Arifin 2020. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Berbasis Android Zaenal”* 2(July):1–23.



LAMPIRAN





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkkip@ummat.ac.id Website : <http://fkkip.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 817/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XI/2023
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMPN 5 Lembar
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenalkan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Nur Muliana
NIM : 2019A1F009
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website 2 APK
Builder untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Data dan Diagram

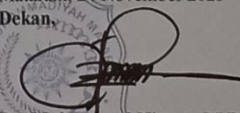
Tempat Penelitian : SMPN 5 Lembar

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 24 November 2023

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN 0821078501

Tembusan:-

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 5 LEMBAR
Jalan Raya Lembar-Jakem Timur-Lembar-Lobar Kode Pos 83364



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 420/064/SMP.05/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : LUKMANUL HAKIM,S.Pd
N I P : 196912312006041122
Pangkat, Gol/Ruang : Penata Tk.I, III/d
Jabatan : Kepala SMP Negeri 5 Lembar

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : NUR MULIANA
N I M : 2019A1F009
Fakultas : FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Matematika
Jenis Kelamin : Perempuan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website
2 APK Builder untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi
Data dan Diagram di SMP Negeri 5 Lembar di Kecamatan Lembar
Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Bahwa yang bersangkutan memang benar telah melakukan penelitian pada SMP Negeri 5 Lembar selama 15 Hari, sejak tanggal 16 November s/d 01 Desember 2023 untuk Penyelesaian Skripsi .

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lembar, 02 Desember 2023
Kepala,



LUKMANUL HAKIM,S.Pd.
Pangkat : Penata Tk.I, III/d
NIP. 196912312006041122

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website 2 Apk Builder Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi data dan diagram

A. IDENTITAS

Nama : Rani Kristina Dewi
Hari/tangga :

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media pembelajaran interaktif ini dimaksud untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media animasi pembelajaran ini diterapkan tiga aspek pokok, kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.

Keterangan :

4 : sangat baik

3 : baik

2 : cukup baik

1 : tidak baik

2. Pemberian respon pada instrument penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah dihasilkan.
3. Komentar ditulis pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

D. INSTRUMENT PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi dan KD sesuai				✓
2.	Struktur bahasa dan kalimat mudah dipahami				✓
3.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓
4.	Penyajian materi menarik minat siswa			✓	
5.	Penyampaian materi membuat siswa menyimak dengan baik				✓
6.	Penjelasan materi pada media ditampilkan dengan jelas			✓	
7.	Sistematika materi pada media sesuai dengan kurikulum				✓
8.	Bahasa yang sederhana dan tidak memiliki makna ganda			✓	
9.	Materi dapat diulang sehingga mampu meningkatkan daya ingat			✓	
10.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				✓
Skor total					

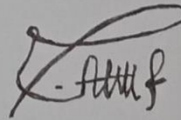
KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA PEMBELAJARAN INETRAKTIK

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website 2 Apk Builder Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Lingkara dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penilaian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Mataram, 10 Oktober 2023



Rani Kristina Dewi
NIP. 198910152019031003

Pemberian soal pre-test



Pemberian media pembelajar



Pemberian soal post test dan angket

