

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembuatan media pembelajaran matematika interaktif perkalian dan pembagian angka bulat hingga 100, beberapa kesimpulan berikut bisa diambil:

1. Media pembelajaran interaktif telah berhasil dibuat dengan menggunakan metode ADDIE yang memuat materi, contoh, latihan soal, dan juga minigame yang berbasis drag and drop.
2. Berdasarkan hasil analisis pre-test, post-test, dan N-Gain pada 29 siswa kelas 4B SDIT Alhikmah Kemuning, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 65,86 dan nilai rata-rata post-test sebesar 81,72, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang.
3. Berdasarkan penilaian dari para ahli media, media pembelajaran interaktif yang dibuat mendapatkan persentase kelayakan 87,5% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian menunjukkan tidak ada perbedaan persentase antara penilaian sebelum dan sesudah implementasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran sudah memenuhi kriteria sangat baik sejak awal dan setelah diterapkan.

5.2. Saran

Menurut hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memiliki saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi soal, tingkat kesulitan, lebih banyak animasi, dan mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku.
2. Siswa diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya sebagai media belajar mandiri maupun sebagai pendukung pembelajaran di kelas.