

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas X untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis SMA. Hasil Validasi oleh Ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria **“valid”** dengan skor 83 % dari aspek isi, dan kriteria **“valid”** dengan skor 83 % dari aspek penyajian, serta kriteria **“Valid”** dengan skor 80 % dari aspek bahasa, sehingga hasil dari validasi ahli materi memenuhi kriteria **“valid”** dengan skor 82%. Sedangkan dari ahli media memberikan penilaian dengan kriteria **“Sangat Valid”** dengan skor 93% dari aspek tampilan, dan kriteria **“valid”** dengan skor 80% dari aspek Desain, kriteria **“Sangat Valid”** dengan skor 93% dari aspek kelengkapan serta kriteria **“Valid”** dengan skor 87% dari aspek Fungsi Media, maka hasil dari validasi Ahli media memenuhi kriteria **“Valid”** dengan skor 88%. Hasil praktikalitas dari guru menunjukkan kriteria **“Sangat Praktis”** dengan skor 100 % dari aspek penyajian materi, kriteria **“Praktis”** dengan skor 87% dari aspek Penggunaan, dan kriteria **“Praktis”** dengan skor 80% dari aspek keterbacaan serta memenuhi kriteria **“Sangat Praktis”** dengan skor 90% dari aspek kebermanfaatan, maka hasil praktikalitas yang diberikan oleh guru memenuhi kriteria **“Sangat Praktis”** dengan skor 90%. dan praktikalitas peserta didik menunjukkan kriteria **“Praktis”** dengan skor 83,06% dari aspek penggunaan, memenuhi kriteria **“Praktis”** dengan skor 82,97% dari aspek kemenarikan, dan kriteria **“Praktis”** dengan skor 81,61%

dari aspek kebermanfaatan. Maka hasil dari praktikalitas peserta didik memenuhi kriteria “**Praktis**” dengan skor 82,58%. Hal ini dapat dibuktikan dari analisis kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada tes pretest dan posttest dengan kriteria “**Sedang**” dengan skor 0,62 dan presentase N-gain yaitu 62% memenuhi kriteria “**Cukup Efektif**”.

Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas X untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis SMA memenuhi kriteria Valid dan Praktis, serta memenuhi kriteria Efektif, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi trigonometri.

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan agar:

1. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang telah dikembangkan sebagai salah satu media alternatif untuk membantu peserta didik dapat belajar mandiri
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dengan mempertimbangkan penggunaannya secara offline agar dapat diakses oleh peserta didik dalam keadaan tidak menggunakan jaringan.
3. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara offline dan dapat merespon jawaban soal isian yang memiliki kriteria jawaban yang bervariasi

DAFTAR PUTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*
- Amatullah, D.C & Sutrisno, J. AB. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.15, No.1, 2022.
- Arikunto & Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar, E., Saputra, Y., & Nuriadin, I. (2021). Eksplorasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 10, Nomor 4, 2021, 2129-2144
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiani, S.A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Media Pembelajaran. *Jurnal Of Student Research*. Vol.1, No.1, Januari 2023. Hal. 282-294
- Fuadi, A. Syarifuddin., & Fitriani (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Trigonometri. *Jurnal Of Multidisciplinary Education*. Vol.1, No.2, November 2024, Hal, 48-59.
- Gultom, J., & Siagian, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storylane untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA Negeri 2 kabanjahe. *Atmosfer: jurnal Pendidikan, bahasa, sastra, seni, budaya, dan sosial humaniora*, 1(4), 14-27. <https://doi.org/10.59024/atmosfervli4.316>
- Hendi, A., Caswita., & Haenillah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. volume 04, Nomor 20, November 2020, pp, 823-834
- Indriani, P., Heleni, S., & Roza, Y. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. volume 13, Nomor 1, 2024, 105-115
- Junpahira, S.V. & Pahlevi, T., (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Articulate Storylane 3* Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Khoiriyah, S.M. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLTV Ditinjau Dari Gaya Kognitif Reflektif-Implusif. *Jurnal Ilmiah Pendidika Matematika*. volume 11, No.2, Tahun 2022.
- Lailimuniffah, S., Sutrisnosahari, Saidah, K., (2023). Implementasi Bahan Ajar Articulate Storylane Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas IV SD. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*.
- Lestari, S.P., Nufus, H., & Muhand 89 (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah :stual Pada Materi Himpunan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.05, No.01, Maret 2021, pp. 183-201
- Lilisantika & Roesdiana, L. (2023). Analisis Kemamuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLTV. *Jurnal Didactical Mathematics*. Volume 5, Nomor 2, Oktober 2023.
- Radyuli, P & Khairani, N. (2019). Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 6, Issue 1, April 2019, hal 55-65
- Rodiawati, H., Sutiarmo, S., & Bharata, H. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Scientific Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 12, Nomor 2, 2023, 1976-1986.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*. Vol.3, No.1, April 2021.
- Rahmawati, R., Fauziah, A., & Yanto, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara*.
- Ratumanan, Gerson, T., & Laurens, T. (2007). *Evaluasi hasil belajar yang relevan dengan kurikulum berbasis kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press
- Slamet, F.A., (2022). Model Penelitian Pengembangan. *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo*
- Sugiyono, (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta Bandung*

- Susanto, D., et. al (2021). Matematika SMA/SMK kelas X. Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Titin., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Rhamandini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Education Dan Technology*. Volume 4, Nomor 2, desember 2023.
- Trimansyah, (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*
- Tunnajac, N. F., & Gunawan. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Kontekstual Pada Materi Trigonometri Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*. vol. 2, No.1, Juni 2021.
- Usman, R & dkk., (2025). Pengembangan Mmultimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Statistika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 14, No.1, 2025, 1-16
- Wulandari, A.P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal On Education*. Volume 05, Nomor 02, januari-februari 2023, pp, 3928-3936
- Zaiturrahma., Mirza, A., Siregar, N., Sugiatno., & Rustam. (2024). Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Kontekstual pada Materi Perbandingan Berdasarkan Teori Wallas. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Volume 7, No. 4, juli 2024