

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *web* pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *web* pada materi sistem persamaan linear dua variabel pada kelas VIII SMP Negeri 3 Ulakan Tapakis dinyatakan valid dengan persentase 80% dari ahli materi dan 85,26% dari ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk diujicobakan untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *web* pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang telah diuji cobakan oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ulakan Tapakis dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 90,8%. Sedangkan hasil analisis angket praktikalitas guru diperoleh 88,57% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berarti media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa baik di sekolah maupun secara mandiri di mana saja.

B. Saran

Beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *web* pada materi SPLDV yaitu:

1. Bagi pendidik, dapat menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *web* ini sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar mandiri.
2. Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *web* lebih lanjut pada materi yang lain karena media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, bisa juga dengan menambahkan materi prasyarat dibagian-bagian tertentu pada media untuk membantu siswa dalam memahami materi. Tahapan pengembangan media harus lebih diperhatikan lagi pada tahap pengumpulan data agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakter dan cara bebrpikir siswa di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Tatang Prihayuda. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VII. Jurnal Matematika, Statistika, L Komputasi*. 15(1), 64-74.
- As'ari, A.R., dkk. 2017. *Matematika untuk SMP Kelas VIII SMP/MTs Semester I Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fikri, H dan Ade, S.M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Interaktif. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 6 Januari 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Interaktif>.
- Mandala, E.K.W. 2015. *Web Programming Project 1*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Matondang, F., dkk. 2016. *Perancangan Aplikasi Text Editor dengan menerapkan Algoritma Knuth-Morris-Pratt. Jurnal Riset Komputer*, 3(4), 16-21.
- Nugroho, A. 2019. *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi*. <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>. Diakses 8 Januari 2022 pukul 15.15.
- _____. 2021. *5 CSS Framework Terbaik yang Sering Digunakan*. <https://qwords.com/blog/css-framework/>. Diakses 8 Januari 2022 pukul 16.50.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat*, 03(1), 171-187.
- Patih, T. 2016. *Analisis Pengetahuan Dasar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Kendari. Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 182-200.
- Putri, A.P. dkk. 2014. *Pengaruh Penguasaan Materi Prasyarat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sinjai Timur. Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 2(1), 17-30.
- Rizaldi, Rafki. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah dalam Bentuk Aplikasi Android pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VIII SMP". **Skripsi**. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safira, Amara P. 2021. *Aplikasi Berbasis Web: Pengertian, Jenis, & Keunggulannya*. <https://qwords.com/blog/aplikasi-berbasis-web/>. Diakses 6 Januari 2022 pukul 19.00.

- Setyadi, D dan ABD. Qahar. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1-7.
- Shalikhah, N.D., dkk. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim PMAT. 2021. *Pedoman Penelitian Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Tofonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahab, A. dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.