

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Setelah menjalani penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Flipaclip untuk materi program linear di kelas XI di MAN 1 HSS, kita dapat mengambil kesimpulan:

1. Melalui penelitian dan pengembangan ini, kami berhasil menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia yang menggunakan aplikasi Flipaclip untuk materi program linear. Kami mengikuti langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE, yang mencakup Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini mendapatkan predikat "valid" setelah mendapat penilaian dari validator, dengan tingkat kevalidan mencapai 84,72%. Penilaian terdiri dari dua aspek, yaitu kevalidan ahli materi sebesar 86,11% dan validitas keseluruhannya mencapai 83,33%.
3. Selain itu, produk media pembelajaran ini juga dianggap "praktis" setelah dinilai oleh guru dan siswa melalui uji coba, dengan persentase praktikalitas mencapai 81,16%. Uji coba melibatkan dua aspek penilaian, yaitu kepraktisan guru mata pelajaran dengan nilai 83,83% dan praktikalitas uji coba yang mencapai 78,5%.

4. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan skor N-Gain sebesar 53,54 dan rata-rata nilai sebesar 69,78, yang jauh lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kelas kontrol, dengan skor N-Gain sebesar 39,26 dan rata-rata nilai sebesar 58,61. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif. Hasil tersebut juga didukung oleh uji hipotesis dengan nilai t-hitung $-4,7557$, yang jauh lebih kecil dari nilai t-tabel sebesar 1,7204. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil belajar mereka.

B. Saran-saran

Berikut beberapa saran untuk meningkatkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Flipaclip pada topik program linear:

1. Untuk murid : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi flipaclip pada materi program linear merupakan salah satu metode belajar secara visual. Sehingga pembelajaran dapat membuat suasana dikelas lebih menyenangkan.
2. Bagi para pendidik : Pengembangan materi ajar seperti media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi Flipaclip memiliki potensi untuk terus disesuaikan dengan berbagai materi atau kurikulum yang berlaku, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya : Media pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti saat ini memiliki peluang perkembangan yang besar, terutama dalam aspek materi yang lebih luas dan desain tampilan yang lebih menarik. Saat ini, fokus utamanya hanya pada materi program linear, sehingga ada peluang untuk memperluas materi yang dicakup dan meningkatkan fitur serta desain tampilan agar bahan ajar menjadi lebih menarik.