

BAB V KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran matematika berada pada kategori baik dengan persentase rata-rata sebesar 81%. Hasil ini ditinjau dari empat indikator, yaitu kemudahan penggunaan media sebesar 79% dengan kategori baik, tampilan media sebesar 85% dengan kategori sangat baik, kejelasan penyajian materi sebesar 81% dengan kategori baik, dan manfaat media dalam pembelajaran sebesar 80% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* diterima dengan baik oleh siswa dan dinilai mampu mendukung proses pembelajaran matematika secara efektif.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah mengikuti pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* mengalami peningkatan yang signifikan. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *post-test* sebesar 79,40 serta rata-rata N-Gain sebesar 0,7073 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata *post-test* sebesar 57,45 serta rata-rata N-Gain sebesar 0,3469 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dan siswa yang tidak mengikutinya. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang

menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar $-6,531$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perbedaan tersebut juga tercermin dari rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar $79,40$ yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar $57,45$, dengan selisih sebesar $21,95$ poin. Lebih lanjut, hasil uji *effect size* menggunakan Cohen's *d* menghasilkan nilai sebesar $1,701$ yang tergolong dalam kategori besar (*large*) berdasarkan kriteria Cohen (1988), sehingga perbedaan tersebut tidak hanya bermakna secara statistik tetapi juga sangat bermakna secara praktis. Dengan demikian, terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 dengan siswa yang tidak mengikutinya, dengan pengaruh praktis yang tergolong besar.

5. 2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, peneliti mengajukan beberapa saran praktis kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai berikut:

1. Bagi guru berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan yang tidak menggunakannya. Guru matematika diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran. Guru dapat merancang dan mengembangkan media *Articulate Storyline 3* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berjalan secara menarik dan interaktif, tetapi juga secara efektif mampu melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara terstruktur dan sistematis.
2. Bagi siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini secara aktif dan sungguh-sungguh dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa juga

diharapkan tidak sekadar menyelesaikan aktivitas interaktif yang tersedia, tetapi benar-benar membiasakan diri untuk berpikir secara kritis, analitis, dan sistematis dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan rencana, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh, sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis dapat berkembang secara optimal.

3. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan mengacu pada hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, pihak sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini secara lebih luas. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, penyelenggaraan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta pengintegrasian pembelajaran berbasis teknologi ke dalam kebijakan kurikulum sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada aspek kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal cakupan variabel dan materi yang diteliti, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji pengaruh pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan matematis lainnya seperti kemampuan berpikir kritis, penalaran, atau komunikasi matematis. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media *Articulate Storyline 3* dengan cakupan materi yang lebih luas dan beragam, serta menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga temuan yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif bagi pengembangan pembelajaran matematika di Indonesia.