

## **BAB V PENUTUP**

### **5. 1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman matematis siswa pada kelas eksperimen yaitu mengalami kenaikan rata – rata pretest ke posttest sehingga berdasarkan Tabel III.7 kemampuan pemahaman matematis siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* tergolong kriteria rendah. Sedangkan, setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* kemampuan pemahaman matematis siswa tergolong kriteria cukup. Berbeda dengan kelas kontrol, berdasarkan Tabel III.7 kemampuan pemahaman matematis siswa pada kelas kontrol yaitu sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* tergolong kriteria rendah.
2. Ada perbedaan kemampuan pemahaman matematika siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa melalui media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* lebih baik daripada tanpa media pembelajaran interaktif.

### **5. 2. Implikasi**

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif dirancang atau diasosiasikan untuk menarik perhatian siswa dan dapat memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini memberikan kemudahan kepada siswa untuk

mempelajari materi bangun ruang sisi datar dengan menampilkan animasi, sehingga hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi datar.

### 5.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan terkait dengan waktu pelaksanaan penelitian, waktu kegiatan belajar mengajar berkurang dikarenakan pada saat itu masih berlaku pembatasan waktu diluar rumah atau PPKM. Selain itu, materi yang dijadikan materi ajar penelitian hanya materi tentang bangun ruang sisi datar di kelas VIII, sehingga untuk materi yang lainnya maupun kelas lainnya belum diketahui.

### 5.4. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disampaikan beberapa rekomendasi kepada pihak – pihak terkait:

1. Untuk guru, media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar matematika tepatnya di SMP agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman matematis siswa menjadi lebih baik.
2. Untuk sekolah, dapat memberikan informasi terkait media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* sebagai pilihan dalam proses mengajar.
3. Untuk siswa, sebaiknya terus belajar dan pahami materi serta belajar IT komputer agar tidak tertinggal orang lain karena kedepannya mungkin pengembangan media pembelajaran akan lebih modern.
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3*. Pemberian animasi yang lebih hidup dalam media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika sehingga dapat memotivasi siswa belajar matematika. selain itu, diharapkan buat suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan.