

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembahasan “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Perpangkatan dan Bentuk akar menggunakan *Ispring Suite 10*” dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* . Pengembangan media pembelajaran pada materi perpangkatan dan bentuk akar menggunakan ispring suite 10 ini telah melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan 3D dari model pengembangan Thiagarajan. yaitu;

- 1) Tahap Pendefinisian (*define*),
- 2) Tahap Perencanaan (*design*)
- 3) Tahap Pengembangan (*development*)

Dari tahapan pengembangan yang telah dilakukan peneliti diperoleh hasil uji validitas dari validator adalah 93,42% masuk kedalam kategori “Baik Sekali”, dan hasil persentase yang didapatkan dari siswa yaitu 93.63% masuk kedalam kategori “Baik Sekali”. Hasil persentase uji coba siswa diperoleh sebanyak 90,01% masuk kedalam kategori “Baik Sekali” dimana terdapat kenaikan ketuntasan dan kenaikan nilai dari metode pembelajaran konvensional dan menggunakan media pembelajaran perpangkatan dan bentuk akar.

Berdasarkan hasil yang telah didapat tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran pada materi perpangkatan dan bentuk akar menggunakan *iSpring Suite 10* ini layak untuk dikembangkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Sekolah

Perlu diadakannya pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru bidang studi dalam berkreasi dan berinovasi menggunakan teknologi yang ada di sekolah sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. khususnya media pembelajaran menggunakan *software iSpring Suite 10* ataupun media pembelajaran lainnya yang berbasis komputer dan elektronik sehingga proses pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.

### 2. Bagi Guru

a. Media pembelajaran pada materi perpangkatan dan bentuk akar menggunakan *iSpring Suite 10* ini diharapkan dapat digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika dan dikembangkan untuk mata pelajaran lainnya sehingga peserta didik lebih termotivasi dan lebih aktif didalam mengikuti kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

- b. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan serta mengembangkan berbagai media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, terutama media pembelajaran dengan menggunakan *software iSpring Suite 10* yang tentu saja harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang ada di sekolah masing-masing.

