

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran matematika dinyatakan valid setelah validator menyatakan pada lembar validasi bahwa bahan ajar layak untuk diuji cobakan.
2. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran matematika dinyatakan praktis berdasarkan hasil pekerjaan siswa, keterpakaian bahan ajar yang bisa digunakan secara mandiri oleh siswa serta komentar dan saran juga ketertarikan siswa terhadap bahan ajar.
3. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran matematika dinyatakan efektif berdasarkan keterpakaian produk dan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 83,75 yang tergolong dalam klasifikasi sangat baik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan kepada:

1. Siswa, dapat menggunakan bahan ajar matematika berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual ini sebagai alternatif bagi siswa dalam pembelajaran materi kubus dan balok.

2. Guru, dapat memanfaatkan bahan ajar matematika ini dalam proses pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok dan bisa menjadi alternatif agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran matematika.
3. Peneliti lain, diharapkan selanjutnya untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran matematika dengan menambahkan contoh soal berbentuk tiga dimensi, animasi, dan suara tutor sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran matematika serta mengembangkan pada materi matematika yang lain.