

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Proses pengembangan desain model hipotetik multimedia interaktif berbasis etnomatematika Menara Kudus menggunakan *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII dikembangkan dengan prosedur pengembangan model pengembangan 4D Thiagarajan. Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) dilakukan melalui analisis awal-akhir, analisis peserta didik, tugas, konsep/materi, dan spesifikasi tujuan instruksional khusus. Kegiatan penelitian dan pengambilan data dilakukan di SMP Tahfidh Ma'had Yasin Bae Kudus. Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan pemilihan media, pemilihan bentuk, pembuatan rancangan awal media pembelajaran, dan pengumpulan bahan, atau isi materi bangun ruang sisi datar yang sesuai dengan KD dan indikator-indikator pada silabus. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) dilakukan kegiatan validasi kepada ahli materi dan ahli media, revisi produk, uji kepraktisan melalui respon angket guru dan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan kegiatan mengirim *file* aplikasi pembelajaran kepada guru matematika dan peserta didik secara *offline* melalui *flashdisk* dan secara *online* melalui *link* yang dikirim ke *whatsapp*.
2. Hasil penilaian validasi kelayakan media pembelajaran interaktif oleh Ahli Materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dengan kriteria "sangat layak". Hasil penilaian oleh Ahli Media diperoleh persentase sebesar 85,63% dengan kriteria "sangat layak". Adapun hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif setelah diujicobakan kepada guru diperoleh skor 45 atau persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat praktis". Hasil penilaian uji coba terhadap peserta didik pada kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kriteria "sangat praktis" dan uji coba kelompok besar diperoleh persentase 91,53% dengan kriteria "sangat praktis" juga.

3. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan kepraktisan oleh para validator, guru dan peserta didik serta revisi terhadap produk, diperoleh hasil bahwa desain model final multimedia interaktif berupa aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “sangat layak” dan “sangat praktis” sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran guna memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi bangun ruang sisi datar kelas VIII.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti dapat memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran untuk Lembaga  
Sekolah diharapkan bisa memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi.
2. Saran untuk Guru  
Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dan kegiatan siswa serta perannya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.
3. Saran untuk Peserta Didik  
Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan sebagai alat bantu dalam memahami materi ketika proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara mandiri.
4. Saran untuk Peneliti Lain  
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sebuah kajian atau bahan melaksanakan perbandingan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, serta dapat melengkapi hal-hal yang masih menjadi kekurangan dalam media ini yaitu belum adanya sistem *database* untuk menyimpan data-data yang telah dimasukkan pengguna ke aplikasi pembelajaran.