

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Proses penelitian dan pengembangan ini terkait dengan model pengembangan 10 tahap Borg dan Gall. Namun dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakannya menjadi 7 langkah. Penelitian ini merupakan penelitian kecil yang dibatasi oleh keterbatasan biaya, waktu dan kesamaan tahapan. Oleh karena itu berikut merupakan 7 tahapan penelitian adalah pencarian dan pengumpulan informasi, proyek perencanaan dan desain produk, pengembangan produk awal, uji coba awal, validasi dan revisi uji coba awal, uji lapangan produk utama dan revisi produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lingkungan pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dengan Adobe Flash CS6 dengan materi Segitiga dan segiempat layak digunakan dalam pembelajaran. Kualifikasi ini berdasarkan studi kelayakan ahli materi yang tergolong “Sangat Memenuhi Syarat” dalam kategori “Sangat Valid” dengan kriteria validitas  $\bar{X} = 3,325$ . Uji kelayakan ahli media yang memperoleh kategori “Valid” dengan kriteria validitas  $\bar{X} = 3,15$ . Pembuktian konsep pengguna dari percobaan pertama jumlah skor dari pengguna memperoleh skor rata-rata dengan kriteria validitas  $\bar{X} = 3,585$  termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Uji kelayakan uji lapangan produk utama di kelas VII A memperoleh skor rata-rata dengan kriteria validitas  $\bar{X} = 3,652381$  termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Untuk kelas VII B berada pada rentang skor rata rata kriteria validitas  $\bar{X} = 3,542857$  juga terletak pada kategori “Sangat Valid”.

### B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

3. Proposisi teoritis  
Semoga karya R&D ini dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS6 pada materi Segitiga dan segiempat Kelas VII SMP/MTs.

## 2. Saran praktis

### a. Untuk siswa

Produk penelitian yang dikembangkan bertujuan untuk mendukung pembelajaran matematika, memudahkan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### b. Untuk guru

Lingkungan belajar dimaksudkan untuk menjadi acuan bahan ajar matematika yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis aplikasi Android Segitiga dan segiempat Kelas VIII SMP/MTs.

### c. Untuk peneliti lain

Lingkungan belajar diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang pengembangan lingkungan belajar matematika dan mata pelajaran lainnya, sehingga penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut di masa mendatang dan menghasilkan hasil penelitian yang kompleks

