

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran ini berhasil menghasilkan produk yang dinamakan “HAFWA (*Have Fun With Aljabar*)”. Media ini difokuskan pada materi bentuk aljabar, dirancang dan dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* dengan *output* berbasis HTML5. Proses penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang mencakup tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) dalam proses penelitian dan pengembangannya.
2. Kelayakan media dihasilkan dari pengujian ahli materi dan ahli media yang kemudian diikuti oleh uji coba produk. Hasil pengujian dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 80,5 dan ahli media memperoleh skor rata-rata 90,5. Kedua skor tersebut termasuk pada kriteria “sangat layak” karena berada pada rentang kategori skor $> 79,995$. Selanjutnya, pada tahap uji coba skala kecil diperoleh skor rata-rata sebesar 100 dan uji coba skala besar diperoleh skor rata-rata 90,828 yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Keseluruhan hasil pengujian ahli dan uji coba ini menjadikan media pembelajaran HAFWA layak digunakan dalam proses pembelajaran dan direkomendasikan sebagai sarana yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diantaranya adalah:

1. Diharapkan dapat memberikan gambaran empiris terkait pengembangan media pembelajarn dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3* sehingga pihak sekolah dapat memberikan rekomendasi kepada guru untuk mencoba

- pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan *software* tersebut untuk memaksimalkan pembelajaran.
2. Bagi pendidik terlebih khusus guru matematika, diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran HAFWA dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi bentuk aljabar sebagai pendukung yang inovatif dan mampu memanfaatkan kreatifitas untuk menciptakan media pembelajaran terlebih lagi yang berkaitan dengan media digital yang fleksibel dan menyenangkan seperti media pembelajaran HAFWA.
 3. Siswa dapat meningkatkan minat dan semangat belajar matematika dengan memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran HAFWA pada materi bentuk aljabar.
 4. Bagi peneliti lain, saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya:
 - a. Diharapkan media pembelajaran HAFWA ini dapat memberikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran dan sebagai referensi dalam penelitian dan pengembangan.
 - b. Berdasarkan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran HAFWA ini, peneliti lain dapat memperluas materi pembahasan. Meningkatkan desain serta mekanisme interaksi tombol pada media dapat dibuat lebih menarik lagi.
 - c. Selain itu, penting bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan berkonsentrasi pada pengukuran kualitas media pembelajaran HAFWA yang baru-baru ini menerima skor kelayakan. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran HAFWA dalam proses pembelajaran dan dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien.