

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini merujuk pada model pengembangan Borg dan Gall, yang menggunakan 10 tahap. Namun, dalam penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi 7 tahap. Penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan biaya, waktu, dan kesamaan tahap. Maka, 7 tahap penelitian tersebut yaitu pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi uji coba awal, uji lapangan produk utama, dan revisi produk.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan materi teorema pythagoras yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 80,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 81,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan dari pengguna pada uji coba awal yang mendapatkan skor 89,3 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan pada uji lapangan produk utama yang mendapatkan skor 83,727 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”.
3. Kelebihan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash cs6* dengan materi teorema pythagoras yang dapat diaplikasikan melalui android yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Sedangkan kekurangannya yaitu android yang digunakan harus mempunyai ruang penyimpanan yang memadai, karena media pembelajaran ini berupa aplikasi yang membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup.

B. Saran

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

1. Saran Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi teorema pythagoras untuk kelas VIII SMP/MTs.

2. Saran Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Produk penelitian yang dikembangkan diharapkan dapat menjadikan pendukung pembelajaran matematika, memberi kemudahan dalam belajar dimanapun, dan kapanpun, serta dapat menolong bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi referensi bahan ajar matematika yang dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis aplikasi android pada pokok bahasan teorema pythagoras untuk kelas VIII SMP/MTs

c. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran diharapkan bisa dimanfaatkan untuk sumber acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya, sehingga pada masa akan datang penelitian ini dapat dikembangkan dan menghasilkan sebuah hasil penelitian yang kompleks.