

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang terbentuk berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diantaranya:

1. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berwujud aplikasi yang dapat diakses melalui android. Media pembelajaran tersebut berisi materi aritmetika sosial untuk kelas VII. Aplikasi tersebut telah melalui seluruh tahapan model pengembangan ADDIE, diantaranya *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Serta telah dilakukan revisi dengan mengacu pada saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, dan peserta didik.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran matematika oleh ahli media sebesar 80,5% tergolong sangat layak. Uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 90% tergolong sangat layak. Hasil uji kelayakan media pembelajaran matematika pada uji coba I (kelompok kecil) oleh peserta didik sebanyak 5 peserta didik sebesar 82,6% tergolong sangat layak. Hasil uji kelayakan media pembelajaran matematika pada uji coba II (kelompok besar) oleh peserta didik sebanyak 27 peserta didik sebesar 82,815% tergolong sangat layak. Mengacu pada persentase kelayakan media pembelajaran dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat layak, oleh karena itu media pembelajaran tersebut sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian diantaranya:

1. Secara Teoritis
 - a. Media pembelajaran dapat lebih dikembangkan, agar semakin memberi kemudahan bagi penggunanya.
 - b. Media pembelajaran dapat dibuat lebih kompleks agar pemahaman yang didapatkan lebih maksimal.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Rasa ingin tahu peserta didik tentang aplikasi media pembelajaran lebih ditingkatkan agar fitur yang ada dapat berfungsi secara maksimal.
- 2) Lebih fokus dalam belajar matematika menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Semakin beragamnya pengembangan media pembelajaran.
- 2) Penyampaian materi dalam proses pembelajaran bukan satu arah lagi melainkan menjadi dua arah, sehingga terjadi pembelajaran yang interaktif.

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Materi yang dikembangkan dapat diperluas dan diperdalam lagi.
- 2) Desain media pembelajaran dapat dibuat lebih menarik sehingga dapat memberi kesan lebih untuk penggunaannya.
- 3) Aplikasi media pembelajaran perlu disempurnakan kembali agar dapat digunakan diseluruh tipe handphone layar sentuh.
- 4) Aplikasi media pembelajaran dapat lebih dikembangkan sehingga pengguna dapat mengunduh melalui *playstore* atau *appstore*.

Selain saran yang telah dipaparkan di atas, terdapat kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial, diantaranya:

1. Kelebihan

- a. Lebih menarik atensi peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui android. Serta tampilan yang menarik karena disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan atau video animasi.
- b. Dapat digunakan untuk mengasah kemampuan peserta didik karena terdapat kuis yang dapat secara otomatis nilainya keluar setelah selesai dikerjakan.
- c. Praktis, karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- d. Ukuran penyimpanan kecil atau tidak lebih dari 50 MB.

2. Kekurangan
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berisi materi aritmetika sosial.
 - b. Media pembelajaran terbatas untuk pengguna android.
 - c. Hanya orang tertentu yang memiliki *link* untuk dapat mengakses media pembelajaran.

