

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 tahap. Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas VIII SMP/MTs. Kelima tahap penelitian tersebut yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.
2. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* materi Lingkaran telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 168 dengan rata-rata skor 85 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 183 dengan rata-rata skor 91,5 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan dari pengguna pada uji coba awal yang mendapatkan skor 733 dengan rata-rata skor 91,625 2 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ masuk pada kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan pada uji lapangan produk utama yang mendapatkan skor 2264 dengan rata-rata skor 87,077 dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dalam kategori “Sangat Layak”.
3. Kelebihan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* materi Lingkaran yang dapat diaplikasikan melalui android yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Sedangkan kekurangannya yaitu perangkat android yang digunakan harus mempunyai ruang penyimpanan yang memadai, karena disamping aplikasi ini memakan cukup ruang penyimpanan, penggunaan media pembelajaran ini membutuhkan juga aplikasi tambahan yaitu aplikasi *Adobe Air* yang membutuhkan ruang penyimpanan yang memadai.

B. Saran

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

1. Saran Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran multimedia

interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* materi Lingkaran VIII SMP/MTs.

2. Saran Praktis

a. Bagi Peserta Didik

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

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran 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 lebih kompleks.