

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sudut terintegrasi nilai keislaman dikembangkan dengan prosedur pengembangan model pengembangan 4D Thiagarajan, Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*) yang dilakukan melalui analisis peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran dengan cara wawancara kepada guru Matematika. Kegiatan penelitian dan pengambilan data dilakukan di MTs.NU Nurul Ulum Jekulo Kudus. Tahap kedua adalah perancangan (*design*) dilakukan pengumpulan bahan atau isi materi sudut yang sesuai dengan indikator- indikator pada silabus. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat *draft* awal berdasarkan *story board* yang sudah dibuat. Tahap yang keempat adalah penyebaran (*dessiminate*) dilakukan dengan mengirim *file* media pembelajarannya kepada guru matematika dan peserta didik kelas VII di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus melalui *flashdisk* dan *whatsapp*.
2. Hasil penilaian kelayakan dari media pembelajaran interaktif sudut oleh ahli media mendapat skor ideal keseluruhan 81,2%, 80,67% berdasarkan ahli materi (tentang sudut), 84% berdasarkan ahli materi (tentang integrasi sudut dengan nilai keislaman), 89% bedasarkan ujicoba kelas kecil, dan 77% hasil dari ujicoba kelas besar. Sehingga dari hasil skor keseluruhan bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sudut terintegrasi nilai keislaman ini dapat dinyatakan memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya penyebaran dari media tidak dilakukan hanya pada satu sekolah saja, sehingga nantinya manfaat dari media pembelajaran tersebut juga dapat dirasakan pada sekolah lain.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini, hanya bisa dijadikan media pembelajaran di sekolah pada Kompetensi Inti dan

Kompetensi Dasar mengenai sudut saja, sehingga untuk kedepannya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.

3. Penelitian yang telah dilakukan ini hanya sampai kepada menghasilkan perangkat lunak media pembelajaran sehingga diperlukan sebuah penelitian selanjutnya untuk memperoleh hasil dari pengaruh dan keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran khususnya matematika.

