

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Menurut hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berisi materi trigonometri kelas X yang berwujud *link HTML5* dan aplikasi *smartphone android*. Produk media tersebut sudah melewati seluruh proses pengembangan menggunakan model *ADDIE* dan tiap tahapan model menjadi acuan untuk tahapan selanjutnya, di antaranya *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Produk media ini telah dilakukan revisi yang mengacu pada masukan dan saran oleh para validator dan responden uji coba.
2. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,3 tergolong “sangat valid” dan tanpa revisi. Uji validasi tahap pertama oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,85 tergolong “valid” dengan revisi. Tahap kedua uji validasi oleh ahli media menunjukkan nilai skor rata-rata 4,3325 tergolong “sangat valid” dan tanpa revisi. Uji respon kepraktisan kelompok kecil oleh peserta didik memperoleh skor 76,05% tergolong “kuat” dan perolehan skor respon keefektifan sebanyak 79,33% tergolong “kuat”. Perolehan skor respon kepraktisan di uji kelompok kecil oleh 4 orang guru matematika sebesar 69,25% tergolong “kuat” dan 79,17% untuk skor respon keefektifan tergolong “kuat”. Skor respon kepraktisan dan skor keefektifan yang diperoleh dari uji kelompok besar masing-masing sebesar 77,35% tergolong “kuat” dan 80% tergolong “kuat”. Hal tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* materi trigonometri kelas X praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi trigonometri kelas X.

B. Saran

Beberapa saran yang bisa diberikan peneliti menurut hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi trigonometri kelas X, diantaranya adalah:

1. Materi yang dikembangkan dapat diperluas dan diperdalam lagi.
2. Pengembangan dengan *Articulate Storyline 3* tidak bisa memasukkan *backsound music* pada produk media pembelajaran

matematika ini. Maka dapat lebih disempurnakan kembali sehingga bisa lebih menambah rasa semangat belajar pengguna.

3. Desain media pembelajaran dapat dirancang lebih menarik lagi sehingga memberikan kesan lebih untuk pengguna.
4. Perlunya penambahan permasalahan dan animasi dalam kehidupan nyata terkait materi trigonometri.
5. Produk media pembelajaran matematika berbasis *link web* harus diakses secara *online* dengan jaringan internet yang kuat dan hanya bisa digunakan pada *Google Chrome*. Maka diperlukannya penyempurnaan pengembangan media pembelajaran matematika supaya bisa diakses secara *offline* dengan mudah dan dapat di gunakan pada *platform web* manapun.
6. Produk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pun hanya bisa diakses pada *android*, sehingga dapat lebih dikembangkan supaya dapat digunakan diseluruh tipe *handphone* dan dapat diunduh melalui *Play Store* atau *AppStore*.
7. Ketika produk media pembelajaran dijadikan dalam bentuk aplikasi dekstop atau CD, fungsi media menjadi sangat lambat sehingga perlunya pengembangan yang lebih baik supaya dapat digunakan pada komputer secara *offline*.