

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pemebelajara interaktif matematika berbasis pendidikan karakter yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall, dengan tahap pengembangan: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk (6) uji kelompok kecil, (7) uji kelompok besar, dan (8) penyebaran.
2. Dari hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media dipeoleh nilai 39 dengan keterangan “Baik” oleh ahli materi, dan nilai 57 dengan keterangan “Baik” oleh ahli media. Dengan demikian maka, media pembelajaran masuk dalam kategori “Valid”.
3. Dari hasil respon siswa, pada uji kelompok kecil diperoleh nilai 263 dan masuk dalam keterangan “Sangat Baik” dengan jumlah responden 6 siswa, sedangkan pada uji kelompok besar diperoleh nilai 1.339 dan masuk dalam keterangan “Sangat Baik” dengan jumlah responden 31 siswa. Dengan demikian maka, Dengan demikian maka, media pembelajaran masuk dalam kategori “Praktis”.
4. Dari hasil tes evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan jumlah peserta evaluasi 31 siswa diperoleh siswa yang tuntas KKM sebanyak 29 orang dengan persentase 93,55% dengan keterangan

“Sangat Tinggi”, sedangkan siswa yang tidak tuntas KKM sebanyak 2 orang dengan persentase 6,45%. Dengan demikian maka, media pembelajaran masuk dalam kategori “Efektif”.

B. Keterbatasan Peneliti

Penelitian pengembangan ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang membatasi pencapaian tujuan penelitian. Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Nilai karakter yang diterapkan dalam media pembelajaran yaitu cinta tanah air, religius, dan mandiri tidak diukur pencapaiannya kepada siswa,
2. Pengujian media pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa,
3. Aniamasi yang digunakan cukup sederhana dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti dalam menjalankan *software Adobe Flash CS5.5*.

C. Saran

Dari hasil penelitian dan keterbatasan peneliti di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan nilai karakter yang ada dalam media pembelajaran dapat meningkatkan nilai karakter siswa,
2. Media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya diharapkan dapat digunakan untuk mengukur pencapaian prestasi belajar siswa,
3. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya diharapkan lebih lebih baik dari penelitian sebelumnya.