

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII merupakan penelitian *riset and development* yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan Borg and Gall mempunyai 3 tahapan, yaitu: tahap pendahuluan (studi pustaka, observasi lapangan), tahap pengembangan (menentukan SK/KD, indikator, materi, menyusun *storyboard*, *flowchart*, angket) dan tahap uji validasi dan implementasi (uji pengembangan terbatas, uji kelompok kecil, uji kelompok besar).
2. Dilihat dari kriteria kevalidan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah valid. Hal ini ditentukan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh total skor 90 dan masuk dalam kategori “**sangat baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: isi pembelajaran, keterkaitan kurikulum, grafis/multimedia, tampilan, aspek teknis, interaktifitas, dan penilaian. Hasil penilaian dari ahli media

memperoleh total skor 71 dan masuk dalam kategori “**baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: isi pembelajaran, grafis/multimedia, tampilan, aspek teknis, interaktifitas, penilaian, dan usia.

3. Dilihat dari kriteria kepraktisan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah praktis. Hal ini ditentukan dari hasil penilaian 32 siswa (skala besar). Hasil penilaian 32 siswa diperoleh total skor 1739 dan masuk dalam kategori “**sangat baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: isi pembelajaran, tampilan, aspek teknis, interaktifitas, penilaian, usia, dan fleksibilitas.
4. Dilihat dari kriteria kepraktisan, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP kelas VII adalah efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes evaluasi. Sebanyak 84,375% dari 32 siswa/satu kelas memenuhi nilai KKM.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Dalam pelaksanaan uji coba media pembelajaran *pretest* belum dapat dilaksanakan. Peneliti hanya menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Dengan demikian, ujicoba belum memberikan informasi tentang efektifitas produk media secara optimal.
2. Media pembelajaran ini belum diujicobakan diberbagai tempat (sekolah) yang heterogen. Dengan pertimbangan baik waktu maupun

biaya, peneliti hanya menetapkan SMP N 2 Godean sebagai tempat penelitian.

3. Pendistribusian media memerlukan waktu yang cukup lama sehingga mengurangi jam pelajaran/ waktu proses pembelajaran.

C. Saran

1. Dalam pelaksanaan uji coba media pembelajaran sebaiknya *pretest* dilaksanakan. Dengan demikian, ujicoba media pembelajaran akan memberikan informasi tentang efektifitas produk media pembelajaran secara optimal.
2. Diujicobakan kembali di beberapa sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *android* ini nantinya mencapai tujuan yang diharapkan yaitu valid, praktis, dan efisien secara optimal.
3. Pendistribusian media sebaiknya dilakukan tidak pada jam pelajaran/bisa dilaksanakan pada jam istirahat, sehingga tidak mengurangi jam pelajaran/waktu proses pembelajaran.