

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *interaktif* berbasis *virtual* pada materi lingkaran ditinjau dari keefektifan hasil belajar siswa SMPN 1 Seyegan dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) yang terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu 1) *analysis* (analisis) yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan, bahan ajar dan tempat uji coba yang akan dilakukan, 2) *design* (perancangan) yaitu membuat RPP, flowchart, storyboard dan materi pembelajaran, 3) *development* (pengembangan) yaitu peneliti membuat media pembelajaran berbasis virtual kemudian dikonsultasikan dosen pembimbing lalu di validasi oleh ahli media dan ahli materi, 4) *implementation* (implementasi/eksekusi) diujicobakan kepada siswa dan 5) *evaluation* (evaluasi/ umpan balik) yaitu evaluasi dilakukan disetiap tahapan oleh peneliti dan melakukan revisi dari masukan ataupun saran yang didapatkan dari setiap tahapan. Hasil dari pengembangan ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* pada materi lingkaran berupa aplikasi *adobe flash* untuk SMP kelas VIII semester 2 dengan format “.exe” dan kapasitas 1.57 MB.

2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *virtual* pada materi lingkaran ditinjau dari keefektifan hasil belajar siswa SMP kelas VIII semester 2 dinyatakan valid, praktis, dan efektif dengan hasil analisis aspek kevalidan diperoleh dari ahli materi dengan skor yaitu 68 yang berada pada nilai diatas nilai 67,18 dengan keterangan sangat baik dan dari ahli media yaitu 73 berada pada nilai diatas 71,39 dengan keterangan sangat baik. Aspek kepraktisan diperoleh dari penilaian siswa dengan skor yaitu 2066 terletak pada nilai di atas 2016 dengan keterangan sangat baik dan untuk aspek keefektifan diperoleh dari tes evaluasi siswa dengan skor rata-rata yaitu 95,78 memenuhi ketuntasan KKM yaitu 75.

## **B. Saran**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *virtual* pada materi lingkaran ditinjau dari keefektifan hasil belajar siswa SMP kelas VIII semester 2. Walaupun mendapatkan hasil yang memuaskan namun pada dasarnya masih mempunyai keterbatasan penelitian, penulis menyampaikan saran:

1. Perlu pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *interaktif* berbasis *virtual* ini, diantaranya mempergunakan animasi dalam bentuk 4D untuk mengilustrasikan/memvisualisasikan materi yang ada.
2. Penelitian media pembelajaran *interaktif* berbasis *virtual* ini masih banyak kekurangan, sehingga perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut lagi agar media pembelajaran ini dapat lebih sempurna.

Dalam menggunakan media pembelajaran, seharusnya guru lebih mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan dalam pembelajaran baik mandiri ataupun kelompok dari icon dan isi materi pada media pembelajaran, sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.