

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Produk yang telah Direvisi

Hasil produk setelah dilakukan revisi dan dilakukannya kegiatan penelitian yang telah dijabarkan di BAB IV yang menjawab rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran

Pada proses pembelajaran di kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung, yaitu:

- a. memberi salam dan mengajak berdoa,
- b. menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa,
- c. memberikan apersepsi,
- d. memotivasi siswa untuk belajar,
- e. menyampaikan tujuan pembelajaran,
- f. membimbing siswa mengidentifikasi masalah yang ada di media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* dan membagi siswa dalam kelompok,
- g. membagikan Lembar Kerja setiap siswa,
- h. membimbing siswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* setiap langkah-langkahnya,

- i. memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* atau materi yang ada di media pembelajaran tersebut,
- j. siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* secara berkelompok,
- k. berdiskusi mengerjakan lembar kerja sesuai dengan masalah yang ada di media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* tentang materi yang akan dipelajari,
- l. siswa mengerjakan latihan soal pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3*,
- m. setiap kelompok mengetahui nilai yang didapat setelah mengerjakan latihan soal,
- n. memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan pertanyaan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3*,
- o. membimbing siswa dalam membuat kesimpulan, dan
- p. mengucapkan salam dan berdoa.

2. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung, dengan jumlah siswa atau subyek uji coba sebanyak 35 siswa. Analisis yang sudah dilakukan diperoleh bahwa produk pembelajaran tersebut valid, praktis, dan efektif. Dijelaskan sebagai berikut:

- a. Produk valid dengan presentase validasi sebesar 90% dari ahli materi dan ahli media. Presentase tersebut berada pada rentang 84% - 100%, yang memiliki kriteria validasi “sangat valid, tidak perlu direvisi”.
- b. Produk praktis dengan memenuhi syarat yaitu pertama, produk memiliki kriteria layak digunakan tanpa revisi yang dinyatakan oleh ahli materi dan ahli media. Kedua, presentase jawaban benar siswa yang diperoleh dari 35 siswa dengan hasil sebesar 87% yang mendapatkan kriteria kepraktisan “Dapat digunakan dengan tanpa revisi”. Ketiga, pengamatan pertanyaan siswa yang diperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 7% maka berada pada rentang $0\% \leq AST < 25\%$. Rentang tersebut memiliki kriteria “Dapat digunakan dengan tanpa revisi”.
- c. Produk efektif dengan memenuhi syarat yaitu pertama, ketuntasan belajar siswa harus lebih dari 80%. Dari hasil analisis diperoleh 86% siswa tuntas pada tes belajar atau dapat dikatakan lebih dari 80% siswa tuntas. Kedua, respon positif siswa dengan hasil analisis diperoleh presentase 77% dari respon keseluruhan siswa. Maka presentase tersebut termasuk pada rentang $70\% \leq RT < 85\%$ yaitu dengan kriteria keefektifan “Positif”. Ketiga, keterlaksanaan sintaks pembelajaran yaitu 79%. Dapat disimpulkan dari hasil presentase keterlaksanaan sintaks pembelajaran sebesar $79\% \geq 75\%$ dan dengan kriteria Baik.

Selain itu produk juga dilakukan revisi di beberapa bagian oleh ahli seperti dijelaskan sebagai berikut ini:

- a. Revisi produk oleh ahli materi yang dilakukan peneliti antara lain: warna tulisan diganti sesuai latar belakang agar lebih jelas, memperhatikan waktu ketika proses pembelajaran dengan cara mengatur kembali beberapa materi yang ada sedemikian rupa pada media pembelajaran agar sesuai dengan RPP atau waktu pembelajarannya dan menghitung kembali soal nomor 6 dan memperbaiki pilihan ganda pada soal nomor 6 tersebut.
- b. Revisi produk oleh ahli media yang dilakukan peneliti antara lain: warna latar belakang media pembelajaran dengan warna yang agak terang, memperbaiki ruang tampilan yang sangat penuh dan masih kosong dengan cara mengurangi tulisan yang terlalu penuh dan menambahkan beberapa gambar atau tampilan pada ruang yang kosong, memperbaiki tata letak tombol dan bentuk tombol sekaligus pengoperasiannya, dan menambahkan informasi tentang software yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan dan Penyebaran Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flashc CS3* sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar matematika.
- 2) Sebagai pemicu dan meningkatkan pemahaman konsep matematika sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, seperti media pada penelitian ini yang berupa CD interaktif.
- 3) Peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan komputer, dengan file pada CD maupun bisa *dicopy diflashdisk..*

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai media alternatif untuk pembelajaran matematika dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flashc CS3*.
- 2) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik.
- 3) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah

ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia berbentuk CD interaktif yang membutuhkan komputer.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan produk/media pembelajaran ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran terutama bentuk pembelajaran menggunakan CD interaktif..
- 2) Sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

d. Bagi mahasiswa/peneliti lain

- 1) Menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan khususnya untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3*.
- 2) Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan penambah terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan.

e. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan referensi atau acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran ataupun penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

2. Saran *Dessiminate* (Penyebaran) Produk

Peneliti berharap produk media pembelajaran menjadi media yang penting pada proses pembelajaran. Dan produk dapat dikembangkan secara berkala dengan perbaikan dan kemudahan dalam proses pengoperasiannya maupun isinya. Agar produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* dapat berkembang, seharusnya banyak dilakukan penelitian berulang untuk memastikan bahwa produk tersebut benar-benar bermanfaat untuk proses pembelajaran. Untuk penyebaran juga harus dilakukan apabila produk memang benar-benar sudah layak untuk diedarkan. Banyak cara dengan memberikan kepada pihak sekolah secara cuma-cuma atau memperbanyak untuk diperjual belikan dikalangan sekolah maupun umum. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.