

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP/MTs yang dikembangkan tergolong valid. Kevalidan media setelah melalui tahap *self evaluation* dan *expert review* yang dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran oleh pakar berdasarkan aspek dari segi konten, kontruk, dan bahasa. Secara kuantitatif, validasi materi 82,42% dan validasi media 82,56%
2. Media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP/MTs yang dikembangkan tergolong praktis. Kepraktisan dari media pembelajaran berbasis komputer ini dilihat dari hasil angket respon siswa dan wawancara pada tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Setelah melalui ketiga tahap tersebut serta peneliti melakukan tahap revisi, uji coba, pengumpulan data dan analisis data sampai ke tahap tidak ada yang perlu direvisi, media pembelajaran berbasis komputer mudah digunakan oleh siswa, membantu siswa untuk memahami materi lingkaran, dan siswa tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Media dikategorikan praktis berdasarkan aspek kejelasan, kemenarikan (daya tarik), implementasi (daya terap), penerimaan pengguna, dan penerimaan organisasi.

3. Keefektifan media dilihat dari hasil *post test* siswa yang mendapat rata-rata nilai 76,67 yang dikategorikan baik dan 85,18% siswa mendapatkan nilai di atas KKM (dari nilai KKM matematika di tempat penelitian yaitu 60).

B. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hendaknya bisa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran sebagai sumber belajar.
2. Untuk guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, karena dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan:
 - a. Dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran sampai bahasan materi sudut pusat, panjang busur, dan luas juring pada lingkaran.
 - b. Dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran yang mendukung gaya belajar auditori dan kinestetik.
4. Saran dari peneliti terhadap kekurangan media pembelajaran matematika berbasis komputer dengan menggunakan Adobe Flash CS6 pada materi lingkaran, yaitu sebagai berikut.
 - a. File aplikasi Adobe Flash yang cukup berat, membuat PC bekerja sedikit lambat. Oleh karena itu, diharapkan di penelitian selanjutnya, untuk:

- 1) Aplikasi Adobe Flash menggunakan laptop yang spesifikasi prosesornya minimal intel core i3 atau *intel inside* agar aplikasi berjalan cepat dan lancar.
 - 2) Prosesor, RAM, aplikasi yang tidak perlu, dan *cache* harus diperhatikan dan apabila perlu dilakukannya *upgrade*.
- b. Tidak dapat digunakan di android, karena media pembelajaran yang peneliti buat hanya dapat digunakan di PC. Sehingga, diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang berbasis Android agar dapat ditampilkan di Android.
- c. Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama. Sehingga diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk:
- 1) Menggunakan laptop yang spesifikasi prosesornya yaitu core i3 agar rendering (suatu kegiatan *editing*, proses penggabungan, dan membangun gambar dari sebuah objek secara kolektif hingga menjadi sebuah penampilan yang utuh) tidak lama dan memasukkan *coding*-nya juga tidak lama.
 - 2) Dapat mempercepat proses pembuatan media pembelajaran tersebut, peneliti selanjutnya harus mengahafal *coding*-nya.
 - 3) Peneliti selanjutnya sebaiknya mengikuti komunitas atau grup dalam pemrograman atau pun pembuatan media Adobe Flash. Jika memiliki komunitas atau grup, kita lebih cepat mendapatkan solusi dan saling tukar pikiran dari permasalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash.