

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikemas agar bisa digunakan pada *smartphone android* dengan harapan media tersebut memiliki kualitas valid dan praktis sehingga tepat guna bagi siswa yakni dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dikarenakan isi dan konsep di dalam media tersebut menjabarkan dan menganimasikan yang tertera di dalam buku. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi peluang dibuat dengan sedemikian rupa dengan tujuan mengetahui informasi kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut.

1. Validitas dari media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi peluang didapatkan pada tahap *self evaluation* dan *expert review*. Setelah melewati beberapa tahap revisi, media dikatakan valid oleh ahli. Media dikatakan valid jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk dinilai dari aspek materi. Sedangkan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk dinilai dari aspek desain dan kualitas teknis.
2. Kepraktisan dari media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi peluang didapatkan pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*. Kepraktisan berarti produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna dalam hal ini siswa. Kepraktisan yang dinilai

dalam setiap tahap memiliki aspek yang berbeda-beda. Setelah melewati tahap revisi, uji coba, pengumpulan, dan analisis data, media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi peluang memiliki kriteria praktis.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi peluang, untuk selanjutnya peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hendaknya belajar menggunakan buku difasilitasi dengan penggunaan media agar pembelajaran dapat meminimalisasi kesulitan yang ada. Ada baiknya siswa bertanya jika dirasa mengalami kesulitan saat menggunakan media.
2. Untuk guru, saat pembelajaran hendaknya memperhatikan metode apa yang tepat digunakan sehingga pembelajaran bisa bermakna misalnya melalui diskusi sehingga siswa bisa bertukar pendapat satu sama lain atau metode belajar yang menuntut siswa untuk mempresentasikan pembelajaran di depan kelas sehingga guru bisa melatih rasa percaya diri siswa dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut.
3. Untuk peneliti selanjutnya hendaknya:
  - a. Media dikemas untuk dapat mengoptimalkan kemampuan penalaran siswa.

- b. Media dikemas menjadi aplikasi yang memberi tantangan kepada siswa, melalui sebuah soal yang harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum dapat menuju halaman selanjutnya.