

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dan dengan model pengembangan ADDIE, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi pembelajaran matematika SMP didapatkan dari hasil angket ahli materi dan ahli media, hasil angket kepraktisan oleh guru matematika SMP, nilai N-Gain kemampuan pemahaman matematis siswa, skor belajar peserta didik dan hasil angket respon siswa. Media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan rata-rata persentase kevalidan dari ahli materi dan ahli media mencapai 96,59% dengan kriteria “sangat valid”. Media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan mencapai 91,40% oleh praktisi pembelajaran dengan kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata – rata persentase nilai N-Gain kemampuan pemahaman matematis mencapai 85% dengan kriteria “sangat efektif”, memperoleh rata – rata skor hasil belajar sebesar 87,81 dengan persentase ketuntasan mencapai 90,63%, memperoleh rata – rata persentase hasil respon siswa mencapai 89,34% dengan kriteria “sangat efektif”. Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran matematika SMP dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada proses belajar mengajar.
2. Peningkatan pemahaman matematis siswa yang diberi pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran matematika SMP didapatkan dari hasil analisis N-Gain. Hasil perolehan N-Gain dianalisis berdasarkan pada hasil pre test dan post test siswa. Diperoleh rata – rata pre test siswa sebelum media pembelajaran diujicobakan sebesar 12,29 dengan kriteria”sangat rendah”, rata – rata pos test siswa setelah media diujicobakan sebesar 86,9 dengan kriteria “tinggi”, rata – rata persentase

nilai N-Gain yang didapatkan dari analisis pre test dan post test siswa mencapai 85% dengan kriteria “sangat efektif”. Dengan demikian didapat kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran matematika SMP dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) sehingga diharapkan kepada pengembang selanjutnya dapat mengembangkan media menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* pada materi bahkan mata pelajaran yang lainnya agar lebih banyak lagi media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan peserta didik maupun guru dalam proses belajar mengajar.
2. Pada pengembangan media interaktif ini aplikasi utamanya ialah *Macromedia Flash 8* sehingga bahan – bahan yang dibuat menggunakan aplikasi lain seperti materi, gambar, video dan audio diharapkan sudah terkumpul dalam satu folder untuk memaksimalkan waktu pengerjaan media tersebut.
3. Untuk pengembangan media selanjutnya, sandingkan pendekatan yang berbeda agar proses pembelajaran menjadi bervariasi.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY