

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran matematika dengan *adobe flash* pada materi matriks menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *Analysis* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis situasi dan kondisi sekolah dan analisis kurikulum. Tahap *Design* terdiri menyiapkan garis besar materi dan buku referensi, membuat *flowchart, storyboard*, serta menyusun instrumen penelitian. Kemudian tahap *Development* terdiri dari tahap memvalidkan media pembelajaran dan instrumen penelitian. Pada tahap *Implementation* terdiri dari uji coba kepraktisan dan uji coba lapangan. Sedangkan pada tahap *Evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap kesalahan dan kekurangan yang terjadi selama proses penelitian kemudian digunakan sebagai bahan patokan dalam memperbaiki perangkat pembelajaran.
2. Produk dari pengembangan media pembelajaran matematika dengan *adobe flash* pada materi matriks dinyatakan efektif. Efektif berdasarkan pada hasil analisis pada ketercapaian ketuntasan diperoleh ketuntasan 32 orang dari 37 orang siswa dengan skor 86,49%, sehingga memenuhi ketercapaian ketuntasan. Sedangkan pada angket respon siswa diperoleh skor rata-rata 81,80%. Hasil validasi dari ahli media diperoleh skor rata-rata 3,67 dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh 4,47 dari skor maksimal 5. Hasil uji coba kepraktisan diperoleh skor 92,29% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk hasil analisis efektifitas diperoleh dari dua indikator, yaitu ketuntasan secara klasikal dan angket respon siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika dengan *adobe flash* yang diterapkan dengan kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran matematika pada materi matriks ini dapat digunakan oleh guru mata pelajaran dalam mengajarkan materi matriks sehingga pembelajaran lebih bervariasi.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai salah satu contoh untuk mengembangkan media pembelajaran matematika.
3. Bagi guru yang ingin menerapkan media pembelajaran matematika dengan *adobe flash* materi lain pada pelajaran matematika atau mata pelajaran yang sesuai (seperti fisika, kimia, biologi) dapat merancang/mengembangkan komponen-komponen pendekatan pembelajaran dan karakteristik dari materi pelajaran yang akan dikembangkan.