

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Adobe Flash dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kualitas media pembelajaran matematika dianggap baik jika memenuhi tiga kriteria utama: valid, praktis, dan efektif. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan Adobe Flash ditentukan berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 84,5% dari ahli media dan 91,4% dari ahli materi, yang termasuk dalam kriteria “sangat baik/sangat valid.” Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif ini tergolong valid dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah.
2. Kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan Adobe Flash dinilai berdasarkan tanggapan siswa dan guru setelah menggunakan media tersebut. Data dari analisis kumulatif tanggapan menunjukkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 91%. Persentase ini mengindikasikan bahwa, secara keseluruhan, tanggapan siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis.
3. Keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan Adobe Flash diukur melalui hasil tes penalaran siswa. Hasil rata-rata tes penalaran matematis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut mencapai 51. Sedangkan, hasil rata-rata tes

penalaran matematis siswa setelah menggunakan media pembelajaran mencapai 71. Kemudian dilakukan uji t dengan nilai $t_{hitung} = 12,96$ dan nilai $t_{tabel} = 2,14$, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan media pembelajaran Adobe Flash tergolong efektif dalam pembelajaran matematika berbasis Adobe Flash di MAN 2 Model Medan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari produk media pembelajaran matematika, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika menggunakan Adobe Flash perlu terus dikembangkan untuk materi lainnya, karena dapat menarik perhatian siswa saat belajar dan didukung oleh komponen interaktivitas yang memungkinkan siswa menggunakan media secara mandiri.
2. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi-aplikasi media pembelajaran lainnya tidak hanya melalui aplikasi Adobe Flash, dan tidak hanya dapat digunakan di komputer atau laptop, tetapi juga di perangkat smartphone atau Android. Selain itu, diharapkan pelaksanaan penelitian dilakukan secara optimal untuk memperoleh hasil produk media pembelajaran yang lebih maksimal.