

BAB V

PENUTUP

4.4 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, perencanaan, dilakukan pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk hasil uji coba awal, uji coba lapangan operasional, dan revisi tahap akhir pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan, kepraktisan, dan kevalidan. Temuan penelitian dirangkum sebagai berikut:

1. Diawali dengan tahap hasil dan analisis data penelitian yang dilakukan dengan menganalisis masalah pembelajaran dengan menganalisis materi pembelajaran, proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk menunjang kemampuan pemahaman konsep trigonometri menggunakan model *Borg & Gall* melalui 7 tahapan. Selain itu, perlu dilakukan analisis karakteristik siswa agar dapat memahami karakteristik siswa sehingga dapat dibuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pengkajian media ini juga diperlukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran. Selain itu, storyboard dibuat pada tahap perencanaan sebagai landasan dalam pembuatan produk. Menyusun perangkat pengembangan yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran interaktif dilakukan setelah media pembelajaran selesai dibuat. lapangan awal dengan melakukan uji coba media pembelajaran dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan pada 3 siswa dengan memberikan angket respon siswa. Tahap selanjutnya yaitu merevisi produk hasil uji coba awal dengan merevisi media pembelajaran berdasarkan komentar dan saran pada uji coba lapangan awal. Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional dengan menerapkan kembali media pembelajaran setelah direvisi pada uji coba lapangan awal. Pada tahap ini dilakukan pada 20 siswa dengan memberikan angket respon siswa dan tes pemahaman konsep. Tahap

terakhir yaitu Revisi Tahap Akhir dilakukan revisi setelah mendapat saran dan komentar pada uji coba lapangan operasional.

2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan materi pembelajaran interaktif untuk *android* berbantuan *macromedia flash professional 8* untuk meningkatkan pemahaman prinsip-prinsip trigonometri telah memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan:
 - a. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Persentase tanggapan "sangat valid" untuk ahli materi pada hasil validasi sebesar 91,8%. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kriteria kevalidan "sangat valid", dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* untuk mendukung pemahaman konsep trigonometri memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan di dalam kelas.
 - b. Berdasarkan hasil penilaian observasi keterlaksanaan pembelajaran dari observer dan angket respon siswa setelah menggunakan media, maka dapat diketahui tingkat keterpakaian media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penilaian angket respon siswa pada uji coba awal diperoleh hasil persentase sebesar 85,3% dengan kriteria "praktis", sedangkan informasi yang diperoleh dari angket respon siswa pada uji coba operasional diperoleh hasil persentase sebesar 77% dengan kriteria "praktis".
 - c. Berdasarkan kemampuan pemahaman konsep, efektifitas media pembelajaran interaktif untuk perangkat *android* ditentukan. Berdasarkan kriteria keefektifan, persentase ketuntasan hasil tes pemahaman konsep sebesar 64% yang merupakan hasil yang "efektif". Dengan demikian, penggunaan bahan pembelajaran interaktif berbasis *Android* dan didukung oleh *Macromedia Flash Professional 8* untuk meningkatkan pemahaman konsep

trigonometri memenuhi syarat keefektifan, yang membuktikan keefektifan pembelajaran yang dihasilkan.

4.5 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android*, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian sebagai berikut :

1. Untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat menggunakan bantuan software yang output nya jika dibuka menggunakan smartphone tidak ada bantuan aplikasi lain.
2. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran inetraktif berbasis *android* berbantuan *macromedia flash professional 8* untuk mendukung kemampuan pemahaman konsep trigonometri dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya.