

# BAB V

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka jawaban dari rumusan masalah yang merupakan kesimpulan dari penelitian ini adalah proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran *edutainment*. Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis karakteristik peserta didik.

Menganalisis karakteristik peserta didik kelas VII-A. Tahapannya antara lain (1) Analisis karakteristik umum, (2) Analisis pengetahuan awal, dan (3) Analisis gaya belajar.

2. Menetapkan tujuan pembelajaran.

Menetapkan tujuan pembelajaran dengan cara diskusi dengan guru mata pelajaran matematika, dan diperoleh tujuan pembelajaran yang dijadikan dasar dalam penyusunan media pembelajaran *edutainment* yang akan dikembangkan.

3. Memilih, memodifikasi atau merancang media.

Pada tahap ini peneliti mulai memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran *edutainment*, serta mengimplementasikannya pada program *macromedia flash 8*. Selanjutnya desain sementara media pembelajaran *edutainment* akan divalidasi oleh para ahli. Sehingga akan dihasilkan desain sementara yang valid dan praktis dan siap untuk dilakukan tahap uji coba terbatas.

4. Menggunakan materi dan media.

Sebelum melakukan uji coba terbatas kegiatan yang dilakukan antara lain (1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran, (2) Mempersiapkan waktu, (3) Mempersiapkan ruangan, dan (4) Mempersiapkan peserta didik. Pada saat uji coba terbatas dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik.

5. Meminta tanggapan peserta didik.

Peneliti melakukan penyebaran angket respon peserta didik setelah pembelajaran selesai.

6. Evaluasi dan revisi.

Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil belajar. Selanjutnya melakukan analisis keefektifan media pembelajaran *edutainment* dengan melihat hasil aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan ketuntasan klasikal. Karena ketiga syarat tersebut sudah terpenuhi maka media pembelajaran *edutainment* dikatakan efektif dan tidak perlu melakukan revisi dan layak untuk digunakan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memeberikan saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran sehingga pembelajaran matematika lebih menyenangkan.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan media pembelajaran *edutainment* tidak hanya terbatas pada materi aritmatika sosial saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya. Serta penambahan animasi dan fitur baru dalam pengembangan media pembelajaran *edutainment* akan membuat media lebih menarik bagi peserta didik.