

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pembelajaran, hasil analisis data, dan pembahasan hasil penelitian pengembangan media *Hands-on equatuions berbasis macromedia flash 8*” pada materi persamaan linier satu variable disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media media *Hands-on equatuions berbasis macromedia flash 8*” pada materi persamaan linier di SMP Muhammadiyah 4 Giri
2. yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan yang diadaptasi Thiagarajan yang meliputi beberapa tahap yaitu:

- a. *Define* (pendefinisian)

Peneliti menganalisis ujung depan , menganalisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran dengan cara mewawancarai dan berdiskusi dengan guru bidang studi di kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Giri.

- b. *Design* (perencanaan)

Pada tahap design peneliti memilih media pembelajaran dengan menggunakan media *Hands-on equatuions berbasis macromedia flash 8*, pemilihan format dalam penyusunan media dan mendesain awal media pembelajaran yang menghasilkan draft I.

- c. *Develop* (pengembangan)

Setelah draft II dihasilkan kemudian peneliti melakukan uji validasi terhadap media media *Hands-on equatuions berbasis macromedia flash 8*

kepada para validator dengan cara menunjukkan media yang telah di desain. Media akan mengalami beberapa perbaikan yang sesuai dengan saran dan komentar dari para validator, kemudian dilakukan revisi-revisi sehingga menghasilkan media yang valid dan praktis. Hasil uji coba yang di lakukan SMP Muhammadiyah 4

Giri maka dapat disimpulkan bahwa media media *Hands-on equatuions berbasis macromedia flash 8* yang dihasilkan adalah valid, praktis, dan efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, Media *Hands-on equations* berbasis macromedia flsh 8” yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan peserta didik secara individu maupun kelompok, ataupun sebagai media pendamping guru di dalam kelas untuk membantu proses pembelajaran. Dalam penggunaan secara mandiri untuk peserta didik yang mempunyai tingkat pemahaman
2. Jika ingin mengembangkan media ini lebih lanjut, maka diharapkan peneliti dapat menambahkan suara pengantar/narator sehingga dapat memperjelas penggunaan media. Selain itu pada awalnya peneliti ingin membuat media *Handson Equations* atau media simulasi neraca yang dapat digerakkan sendiri oleh peserta didik, tetapi karena keterbatasan peneliti, sehingga peneliti hanya menyajikan simulasi neraca. Kemudian diharapkan dapat melengkapi program dengan materi pertidaksamaan linier satu variabel (PtLSV) dan penyelesaiannya. rendah sebaiknya digunakan secara berkelompok atau perlu di dampingi oleh guru.