

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penelitian pengembangan ini sudah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan, tetapi untuk langkah keempat yaitu langkah penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan peneliti. Sehingga, langkah yang dilakukan peneliti hanya 3 langkah yaitu yang pertama langkah pendefinisian (*define*) yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat pengajaran, melalui tahap ini juga dilakukan analisis untuk menentukan tujuan dan kendala untuk materi pengajaran. Langkah yang kedua yang dilakukan peneliti adalah langkah perancangan (*design*) yaitu melakukan penyusunan media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah yang terakhir yang dilakukan peneliti adalah langkah pengembangan (*develop*) yaitu melakukan modifikasi terhadap media pembelajaran dan melakukan validasi terhadap media yang dilakukan oleh 2 ahli dibidang media dan 2 ahli dibidang materi, serta melakukan uji coba pengembangan sehingga dihasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *macromedia flash*.
- b. Hasil dari penelitian pengembangan yaitu dihasilkan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* yang layak digunakan karena telah memenuhi tiga kriteria yang disyaratkan yaitu:
 1. Valid berdasarkan penilaian kevalidan oleh ahli materi rata-rata sebesar 93,33% (kategori sangat layak) dan ahli media sebesar rata-rata 82,5% (kategori sangat layak).
 2. Praktis berdasarkan penilaian kepraktisan oleh ahli bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi (ahli media) dan dapat digunakan tanpa revisi (ahli materi).
 3. Efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 89, 58% dalam ketegori sangat baik dan hasil evaluasi yang mengalami

peningkatan dalam kategori tinggi yaitu 0,8 yang ketuntasan klasikalnya 90%.

5.2. SARAN

Berdasarkan peneliti yang telah dilakukan mengenai pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada materi aritmetika sosial.

Berikut akan disajikan beberapa saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya:

1. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahapan *develop* dari desain pengembangan 4D Thiagarajan. Oleh karena itu, peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan sampai pada tahap keempat yaitu *disseminate*.
2. Peneliti berharap multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* ini tidak hanya untuk materi aritmetika sosial, tetapi untuk peneliti selanjutnya dapat diadaptasi dengan materi lainnya.
3. Peneliti menyarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *mecromedia flash* ini untuk dijadikan bentuk *android*.

