

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis RME menggunakan *software macromedia flash 8* dalam mata pelajaran matematika di kelas VII SMP terutama pada materi segiempat dan segitiga maka ada beberapa hal yang dapat dikaji, sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis RME dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:
 - a. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
 - b. Tahap perancangan dilakukan dengan membuat rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran, perumusan butir materi dan soal melalui *flowchart* dan *storyboard* serta menyusun instrumen penelitian.
 - c. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
 - d. Tahap implementasi dilakukan dengan proses validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli soal, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
 - e. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan sesuai dengan saran atau masukan dari validator.

2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME dihasilkan dari perangkat lunak yang mempunyai file *.swf*. Materi yang dibahas pada media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash 8* adalah segitiga dan segiempat. Media pembelajaran interaktif berisi materi, contoh soal dan pembahasan serta soal kuis dengan pendekatan RME sebagai penunjang dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis RME yang dikembangkan mendapatkan hasil akhir validator yaitu validator ahli media yang dilakukan oleh 2 orang penguji dan mendapatkan skor rata-rata 4,03 dalam kategori sangat baik. Selanjutnya pada ahli materi juga dilakukan oleh 2 orang penguji yang berbeda dengan ahli media dan mendapatkan skor rata-rata ahli materi sebesar 4,27 dalam kategori sangat baik. Pada ahli soal dilakukan proses validasi oleh 2 orang penguji yang mana validator ahli soal sama dengan validator ahli materi dan diperoleh skor rata-rata 3,85 dalam kategori baik. Dengan respon yang sangat baik tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbasis RME layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP.
4. Revisi untuk ahli media pada media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yaitu background dan penulisan harus kontras agar mudah dibaca oleh siswa, selain itu peletakan gambar tulisan harus seimbang agar siswa tidak bingung dan bosan karena tulisan terlalu penuh.
5. Revisi untuk ahli materi dan soal pada media pembelajaran dan soal yang akan diberikan kepada siswa yaitu penulisan ejaan kata harus sesuai

dengan ejaan yang telah disempurnakan (EYD) supaya siswa mampu memahami maksud dari materi dan soal yang dimaksud, selain itu adanya penulisan yang ambigu yang dapat menimbulkan penafsiran ganda.

6. Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat dijalankan sesuai dengan keinginan penggunanya, seperti yang diungkapkan oleh Munir (2012) media pembelajaran yang dapat dijalankan oleh penggunanya dan dilengkapi dengan alat pengontrol didalamnya seperti media pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan sebagainya (Munir, 2012).
7. Produk yang sudah divalidasi dan direvisi, selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas VII SMPN 1 Gurah. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada siswa kelas VII di SMPN 1 Gurah diperoleh skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 44,90 dan 83,10. Dengan hasil penilaian respon siswa terhadap media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata sebesar 4,78 dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas VII-F di SMPN 1 Gurah diperoleh skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,92 dan 84,58. Dengan penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,72 dalam kategori sangat baik. Hasil *pre-test* dan *post-test* serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan sangat baik, maka media pembelajaran interaktif berbasis RME untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP dinyatakan layak untuk digunakan sebagai

media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi segiempat dan segitiga. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri yang menunjukkan bahwa penggunaan *software macromedia flash* yang digunakan menunjukkan media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam memahami materi segitiga (Safitri et al., 2013).

8. Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis RME menggunakan program *macromedia flash 8* yang di dapat dari hasil pengembangan ini yaitu: (1) dapat digunakan disekolah yang memiliki sarana berupa laboratorium komputer, (2) mengaitkan materi dengan konteks yang ada dalam kehidupan sehari-hari (3) dapat digunakan untuk belajar mandiri ataupun kelompok, (4) materi yang disajikan mudah dipahami, sederhana dan jelas, (5) penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif disertai ilustrasi yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep segitiga dan segiempat. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah hanya bisa diakses pada komputer yang memiliki program *Adobe Flash Player*. Menurut Sukamto (2015) *platform multimedia dalam macromedia flash 8* dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi, game dan sebagainya yang dapat dijalankan menggunakan program *Adobe Flash Player*(Sukamto, 2015).

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME pada materi segiempat dan segitiga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berpusan pada guru. Namun, proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa membutuhkan persiapan yang matang dan ekstra. Selain itu, siswa juga harus dibiasakan untuk aktif di kelas. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa akan memakan waktu yang cukup lama dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan alokasi waktu yang tepat. multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME dapat digunakan sebagai sumber belajar baik digunakan secara berkelompok maupun individu.
2. Mengingat produk yang dihasilkan dalam proses penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, maka disarankan kepada guru matematika untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas lagi.
3. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan soal, uji kelompok kecil serta uji kelompok besar pada siswa kelas VII SMPN 1 Gurah, multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME layak untuk digunakan dengan penilaian yang baik dan sangat baik. Namun, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis RME membutuhkan ketelitian,

kesabaran dan juga keahlian serta keterbatasan yang ada, maka untuk pengembangan secara luas dan ditetapkan sebagai bahan ajar di sekolah diperlukan alat-alat yang mendukung seperti laptop/komputer dan *software adobe flash player*.