

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan penelitian Alessi dan Trollip. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Multimedia interaktif berbasis Aplikasi android pada materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat. Berikut kesimpulan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan:

1. Proses pengembangan melalui 3 tahap yakni tahap perencanaan, tahap desain dan tahap *development* (Alessi & Trollip, 2001). Tahap perencanaan terdiri dari identifikasi ruang lingkup, identifikasi karakteristik peserta didik dan mengumpulkan sumber-sumber. Tahap desain terdiri dari membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, pembuatan *background*, pembuatan tombol navigasi dan pembuatan naskah media. Tahap *development* terdiri dari pembuatan tampilan, uji validitas produk, revisi produk dan uji coba lapangan. Multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada materi persamaan dan fungsi kuadrat berhasil dikembangkan dengan program *Articulate Storyline 3* yang di *export* ke dalam bentuk aplikasi menggunakan *APK Builder Pro*. Sehingga, tampilan multimedia interaktif lebih menarik dan dapat digunakan pada *smartphone* peserta didik.
2. Produk yang sudah selesai dikembangkan kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media dan di uji coba kepada guru mata pelajaran serta kepada peserta

didik kelas IX SMP Negeri 1 Kras. Berikut kesimpulan dari analisis data didapatkan bahwa:

- a. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91.75% dengan kriteria sangat valid dan berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 79.25% dengan kriteria sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jaiz (2022) bahwa validasi materi pada multimedia berbasis *smart apps creator* dikatakan valid dengan hasil validasi 84.44% dan validasi media dikategorikan sangat valid dengan hasil perolehan 88,34%.
- b. Berdasarkan hasil uji coba praktisi lapangan dengan guru mata pelajaran diperoleh persentase sebesar 95% dan berdasarkan angket respon peserta didik pada skala kecil diperoleh skor 86,25% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rofiqoh (2020) bahwa berdasarkan hasil analisis angket pada uji kepraktisan diperoleh sebesar persentase sebesar 80,9% dengan kriteria media *game fun math* sangat praktis digunakan.
- c. Berdasarkan hasil uji keefektifan pada skala besar diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 81.79 dan skor persentase nilai ketuntasan sebesar 89%, dengan kriteria multimedia interaktif sangat efektif digunakan dalam membantu peserta didik memahami materi matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulisty (2018) bahwa media pembelajaran memenuhi aspek keefektifan dengan hasil tes peserta didik pada ketuntasan belajar sebesar 84,375%.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Hasil dari penelitian ini didapatkan sebuah multimedia interaktif berbasis aplikasi android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik untuk memahami materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat. Saran pemanfaatan multimedia interaktif ini diantaranya:

- a. Multimedia sebaiknya lebih dimaksimalkan khususnya di sekolah pada lembaga pendidikan formal di tingkat SMP.
- b. Multimedia sebaiknya digunakan oleh peserta didik kelas 9 dalam membantu memahami materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat.
- c. Multimedia dapat digunakan dengan *smartphone* sesuai dengan spesifikasi *software* dan *hardware* yang telah dijelaskan pada tabel 4.2.

2. Diseminasi

Multimedia interaktif berbasis aplikasi android ini sudah melalui uji kevalidan oleh beberapa ahli media maupun ahli materi serta sudah melalui tahap uji coba kepada peserta didik di SMPN 1 Kras. Diseminasi dari produk ini dapat di unduh melalui *link google drive*, *link website*, *whatsapp* dan sosialisasi kepada guru di jenjang SMP/MTs.

3. Saran Pengembangan Produk

Saran dari pengembangan produk multimedia interaktif ini adalah disarankan agar peneliti selanjutnya dalam mengembangkan produk dapat digunakan dalam materi lainnya, sehingga tidak hanya Persamaan dan Fungsi Kuadrat saja namun banyak materi matematika lain yang bisa membantu peserta didik dalam belajar matematika serta pengembangan produk tidak hanya bisa

diterapkan menggunakan *smartphone* saja namun juga bisa diinstal melalui komputer. Pembuatan produk bisa menggunakan bantuan *articulate storyline* atau *powerpoint* yang selanjutnya di *publish* untuk di *eksport* dalam bentuk Aplikasi.