

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6* yang telah dilakukan di SMK Islamic Centre Cirebon, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6* mengacu pada langkah-langkah, jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu meliputi potensi masalah pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Tahap potensi masalah peneliti menemukan masalah dalam dunia pendidikan secara umum. Tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data tersebut saat melakukan penelitian di SMK Islamic Centre Cirebon. Tahap desain produk, peneliti membuat rancangan awal dari media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6*. Tahap validasi produk, desain dari media yang sudah dirancang divalidasi kemudian desain di revisi untuk menyempurnakan produk. Tahap uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil di SMK Islamic Centre Cirebon dengan 10 orang siswa. Revisi produk yang tidak terlalu banyak dilakukan agar produk lebih sempurna. Uji coba pemakaian dilakukan pada jenjang kelas X SMK Islamic Centre Cirebon. Dari langkah penelitian dan pengembangan R&D tersebut, dihasilkan produk media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6*.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh presentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi diperoleh presentase 90% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli bahasa diperoleh presentase 100% dan dari observasi yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk dalam

kategori “sangat baik”. Kemudian mendapat penilaian dari guru mata pelajaran matematika memperoleh presentase 88,46% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, aplikasi media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6* materi luas segitiga pada trigonometri sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas X SMK Islamic Centre Cirebon.

3. Hasil pengaplikasian terhadap siswa dalam uji coba produk dalam kelompok kecil dengan 10 siswa sebagai responden diperoleh nilai rata-rata 86,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian dalam uji coba pemakaian yang dilakukan pada kelompok besar dengan 20 siswa sebagai responden memperoleh rata-rata 87,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian dilihat dari observasi yang dilakukan oleh observaser selama pembelajaran menghasilkan nilai 3,7 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian guru selama uji coba pemakaian memperoleh nilai presentase 88,46% dengan kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu berdasarkan respon siswa pada uji coba produk dan uji coba kelayakan memperoleh nilai yang dikategorikan “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6* pada materi luas segitiga pada trigonometri layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *android* di SMK Islamic Centre Cirebon untuk kelas X.

Aplikasi berbasis *android* bisa di donwload menggunakan google drive dengan link :

https://drive.google.com/file/d/1_n7P8bs-VMsI4GHS6_2trNADpKnT4ZVs/view?usp=drivesdk

5. 2. Saran

Bedasarkan pembahasan dan kesimpulan seperti yang telah diuraikan diatas, peneliti memberikan beberapa saran seperti berikut :

1. Bagi Guru media pembelajaran berbasis *android* dengan *Adobe Flash CS6* ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, karena segala keterbatasan dan kekurangan dalam pengembangan ini, peneliti mengharapkan perlu adanya tindak lanjut dari peneliti lain untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dandapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi pengembang selanjutnya, karena *Adobe Flash CS6* merupakan software yang memiliki keterbatasan untuk hanya di publish ke dalam aplikasi android, tidak bisa untuk pengguna *IOS*. Fitur yang bisa digunakan hanya berbentuk *2D* (dua dimensi) tidak ada fitur *3D*. oleh karena itu, gunakan software yang dapat mencakup diluar itu seperti *Unity*, *Affter Effect* dan sebagainya.

