

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan Adobe Animate pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini memiliki beberapa simpulan diantaranya:

1. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan Adobe Animate pada materi sistem persamaan linear dua variabel dinyatakan layak oleh ahli materi dan dinyatakan sangat layak oleh ahli media. Penilaian ini ahli materi berupa kesesuaian media dengan kualitas isi dan tujuan sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media berupa kesesuaian media dengan kualitas teknis.
2. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan Adobe Animate pada materi sistem persamaan linear dua variabel memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ada terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berbantuan Adobe Animate pada materi sistem persamaan linear dua variabel diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, peneliti menyarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan ketika proses pembelajaran matematika berlangsung sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi sistem persamaan linear dua variabel. Selain itu pada saat mengembangkan hal-hal yang terdapat pada media pembelajaran diharapkan dilakukan validasi oleh ahli.
2. Bagi pengguna, dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai sarana belajar untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi sistem persamaan linear dua variabel secara mandiri yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk lebih memanfaatkan fitur-fitur yang lebih interaktif atau variatif dalam menyajikan materi, sehingga peserta didik dapat menemukan konsep belajarnya sendiri terkait materi yang dipelajari. Selain itu sebaiknya peneliti mencari tahu terlebih dahulu kekurangan dan kelebihan yang ada

pada software yang digunakan pada saat mengembangkan media pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal. Kemudian dibuatkan angket respon peserta didik yang lebih terfokus kepada isi media dan isi materi agar isi dari angket lebih jelas. Lalu pada tahap *development* diharapkan lebih mempersiapkan perangkat dan membuat file *backup* agar apabila terjadi sesuatu masih ada file yang bisa digunakan.

4. Bagi pengembangan media pembelajaran yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif, hendaknya menggunakan spesifikasi perangkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan peneliti saat ini dalam membuat media pembelajaran yang lebih optimal serta mendapatkan pengalaman yang lebih dalam melakukan proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu pada saat mengembangkan atau membuat aplikasi menggunakan Adobe Animate diharapkan lebih memanfaatkan fitur-fitur yang lebih interaktif yang tersedia di software Adobe Animate. Lalu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini disarankan menggunakan *software* yang berbeda seperti *software* Adobe Flash, Articulate Storyline, Unity, ISpring, dan lain-lain agar media pembelajaran interaktif lebih beragam serta peserta didik memiliki pengalaman yang baru pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi yang berbeda. Selain itu, pengembang diharapkan lebih memperhatikan ukuran dari media agar media yang dibuat tidak terlalu besar, karena tidak sedikit *smartphone* peserta didik yang memiliki ruang penyimpanan yang masih besar.