

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android menggunakan *adobe animate cc 2018* pada materi aritmatika sosial dimulai dengan fase analisis. Pada fase ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis tugas. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android. Setelah fase analisis, peneliti melakukan penyusunan tentang rancangan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android yakni penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pembuatan flowchart, pembuatan storyboard, penyusunan instrumen penelitian, dan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android. Fase selanjutnya yakni pengembangan. Pada fase pengembangan ini peneliti melakukan pembuatan produk multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android yang disebut dengan prototipe 1. Prototipe 1 ini kemudian divalidasi oleh dua validator yakni validator ahli materi dan

validator ahli media. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android dikatakan valid, fase selanjutnya yakni fase implementasi. fase implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti. Fase ini dilakukan kegiatan uji coba terbatas kepada 26 peserta didik kelas VII B MTs Roudlotun Nasyyiin. Fase terakhir dalam model pengembangan ADDIE yakni fase evaluasi. Pada fase ini terdapat 2 evaluasi yakni evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses validasi ahli berupa saran perbaikan dan evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar pada akhir pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android.

2. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android dengan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Kevalidan

Multimedia Pembelajaran *Cashier Mathematics* (CAMATH) Berbasis Android yang dikembangkan mendapatkan hasil rata-rata total validitas sebesar 3,76 dengan kategori sangat valid dari segi materi dan

mendapatkan hasil rata-rata total validitas sebesar 3,67 dengan kategori sangat valid dari segi media.

2) Kepraktisan

Multimedia Pembelajaran *Cashier Mathematics* (CAMATH) Berbasis Android tersebut telah memenuhi kriteria kepraktisan setelah dua validator yakni validator ahli materi dan ahli media memberikan penilaian secara umum dengan kategori penilaian B yang artinya multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android yang dikembangkan dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi, selain itu multimedia pembelajaran CAMATH dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan setelah dilakukan uji coba kelompok besar selama dua kali pertemuan dengan mendapat rata-rata total keterlaksanaan pembelajaran dari pengamat 1 adalah 88,89 % dengan kategori sangat kuat, sedangkan rata-rata total keterlaksanaan pembelajaran dari pengamat 2 adalah 90% dengan kategori sangat kuat.

3) Keefektifan

Multimedia pembelajaran *Cashier Mathematics* (CAMATH) Berbasis Android memenuhi kriteria keefektifan dengan mendapatkan respon positif dari peserta didik sebesar 77% dan tes hasil belajar peserta didik mendapatkan presentase Ketuntasan Secara Klasikal (KSK) sebesar 80,76%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan serta hasil penelitian pada pengembangan multimedia pembelajaran CAMATH berbasis android ini, maka diberikan beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut sebagai berikut.

1. Sebelum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis android sebaiknya peneliti mempelajari lebih dalam berkaitan pembuatan multimedia pembelajaran berbasis android.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android ini dapat dijadikan pedoman dalam penelitian lebih lanjut, namun dalam pembuatan multimedia pembelajaran yang lebih baik membutuhkan waktu dan biaya lebih banyak.
3. Sebaiknya dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis android, gambar/asset yang dipakai adalah hasil karya sendiri.