

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Multimedia interaktif berbasis *android* yang dikembangkan baik jika memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian yang diperoleh :

1. Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk mendukung kemampuan literasi matematis siswa SMK pada materi transformasi geometri menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu, dimulai tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran dengan melakukan analisis terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya menganalisis karakteristik siswa dengan bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa agar multimedia yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa dan analisis media yang dibutuhkan untuk mengetahui media yang digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya tahap *design* yang diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang dicapai siswa setelah menggunakan multimedia kemudian membuat *flowchart* untuk menggambarkan urutan penggunaan multimedia dan membuat *story board* untuk dasar pembuatan produk. Setelah multimedia dibuat langkah selanjutnya yaitu menyusun perangkat pengembangan yang digunakan untuk menilai multimedia interaktif berbasis *android*. Tahap selanjutnya yaitu *development* dengan pembuatan produk multimedia yang akan digunakan dalam pembelajaran berdasarkan desain produk. Setelah multimedia dibuat selanjutnya melakukan penilaian terhadap multimedia dari ahli materi dan ahli media dan dilakukan revisi dari ahli terhadap

multimedia yang telah dibuat. Setelah multimedia dikatakan layak diuji coba maka tahap selanjutnya yaitu *implementation* dengan melakukan uji coba multimedia dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan memberikan angket respon siswa. Tahap terakhir yaitu *evaluation* dengan memberikan tes kemampuan literasi matematika untuk mengetahui keefektifan multimedia yang dibuat.

2. Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk mendukung kemampuan literasi matematis siswa SMK pada materi transformasi geometri dinyatakan baik jika memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dengan hasil sebagai berikut :
 - a. Kevalidan multimedia interaktif berbasis *android* diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang diperoleh yaitu mendapatkan persentase 86,7% dengan kriteria sangat valid untuk ahli materi. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase 76,9% dengan kriteria kevalidan valid. Dengan demikian disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android* untuk mendukung kemampuan literasi matematis siswa SMK pada materi transformasi geometri memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Kepraktisan multimedia interaktif berbasis *android* diperoleh berdasarkan hasil penilaian observasi keterlaksanaan pembelajaran dari observer. Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian observer didapatkan hasil persentase 74,3% dengan kriteria kepraktisan yaitu praktis.
 - c. Keefektifan multimedia interaktif berbasis *android* diperoleh berdasarkan hasil angket respon siswa dan tes kemampuan literasi matematika. Hasil dari data angket respon siswa diperoleh hasil persentase 63,4% dengan kriteria keefektifan yaitu baik dan dapat diterima secara positif oleh siswa. Kemudian hasil ketuntasan yang diperoleh dari tes kemampuan literasi diperoleh hasil

persentase ketuntasan sebesar 63,6% dengan kriteria keefektifan yaitu baik. Dengan demikian penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* untuk mendukung kemampuan literasi matematis siswa SMK pada materi transformasi geometri memenuhi kriteria keefektifan, sehingga multimedia yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *android*, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian sebagai berikut :

1. Untuk penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dapat menggunakan bantuan software yang tidak berbayar atau tidak ada ketentuan batas maksimal pemakaian dan dalam penggunaan multimediana dapat di akses tanpa koneksi internet agar penggunaanya dapat optimal.
2. Penelitian dan pengembangan multimedia inetraktif berbasis *android* untuk mendukung kemampuan literasi matematis siswa SMK pada materi tarnsformasi geometri dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya.