

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Prosedur yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *hypermedia* adalah dengan menggunakan penelitian pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap *Analisis* terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakter peserta didik. Tahap *Design* terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrument penelitian, perancangan produk media (*flowchart*), penyusunan materi, soal dan jawaban, juga pengumpulan baground, icon tombol, gambar dan *backsound*. Tahap *Development* merupakan tahap pengembangan produk media yang terdiri dari pembuatan aplikasi, validasi ahli, dan revisi. Tahap *implementation* merupakan tahap implementasi/ujicoba lapangan terhadap peserta didik, dan tahap *Evaluation* merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran *hypermedia* terdiri dari kelayakan, kepraktisan, keefektifan produk media, dan revisi tahap akhir.
2. Media pembelajaran *hypermedia* yang dikembangkan dinyatakan layak (86%). Kelayakan ini dinilai oleh enam orang ahli yang terdiri dari tiga ahli media dan tiga ahli materi. Ahli media menyatakan media pembelajaran *hypermedia* baik dan layak untuk digunakan (88%). Ahli materi menyatakan media pembelajaran *hypermedia* baik dan layak untuk digunakan (83%).

3. Media pembelajaran *hypermedia* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan proses belajar siswa. Hasil tes kognitif siswa menyatakan media pembelajaran *hypermedia* efektif (73%) digunakan dalam proses pembelajaran matematika.
4. Media pembelajaran *hypermedia* dinyatakan praktis (82%). Guru menyatakan media pembelajaran *hypermedia* sangat praktis digunakan (90%). Sedangkan siswa menyatakan media pembelajaran *hypermedia* praktis (74%) digunakan dalam pembelajaran matematika.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan penelitian dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan standar kualitas media pembelajaran dalam penelitian ini sebatas melalui penilaian oleh tiga ahli media yang merupakan dosen IAIN Kendari, tiga ahli materi yang terdiri dari satu guru mata pelajaran matematika kelas VII dan dua dosen Matematika IAIN Kendari, dan 15 siswa kelas VII MTs Raudhattul Jannah. Sehingga kualitas media pembelajaran dapat saja berubah apabila diujikan pada skala yang lebih luas.
2. Terbatasnya sarana berupa komputer yang ada laboratorium, sehingga media ini tidak dapat diterapkan di dalam pembelajaran dikelas mengingat tidak semua sekolah/kelas memiliki komputer.
3. Proses pengembangan media pembelajaran hanya menggunakan software utama Microsoft PowertPoint versi 2016, sehingga media tidak dapat dimaksimalkan pada software PowerPoint versi 2007 dan 2010.

5.3 Saran

Berikut ini beberapa saran yang diajukan peneliti, yaitu:

1. Media pembelajaran *hypermedia* dikatakan efektif dalam pembelajaran, namun penelitian ini tidak bisa menjelaskan pengaruh media *hypermedia* terhadap hasil belajar siswa. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam jangka waktu lama untuk mengukur pengaruh *hypermedia* yang dikembangkan dalam skala besar.
2. Media pembelajaran *hypermedia* yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada komputer/laptop dan proyektor, untuk pengembangan selanjutnya perlu dicoba dalam versi android atau iOS agar lebih mudah secara teknis dalam mempelajarinya.

