

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk media yaitu multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (*PBL*) diperoleh kesimpulan bahwa media ini memuat materi pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui aplikasi android. Terdapat nilai kevalidan yaitu kelayakan dan kepraktisan. Hal ini pada media pembelajaran memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase kelayakan materi 91% dan 92% dengan interpretasi sangat layak terhadap kelayakan materi. Kriteria kelayakan mencakup aspek materi, kelayakan isi, kelayakan pembelajaran, kelayakan bahasa dan kemanfaatan. Persentase kelayakan media sebesar 81% dan 89% dengan interpretasi sangat layak terhadap kelayakan media. Kriteria kelayakan media mencakup aspek tampilan media dan kelayakan pemogran. Selanjutya dilakukan uji coba produk yaitu dilakukn dengan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dibuat, dimana melibatkan 7 peserta didik. Persentase kepraktisan media sebesar 90% sangat setuju dengan interprentasi sangat praktis terhadap kepraktisan produk media yang telah dikembangkan. Aspek kepraktisan, mencakup kelayakan isi, kebahasaan, desain dan interaksi produk. Dalam hal ini dengan menggunakan produk yaitu multimedia interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memotivasi dalam proses pembelajaran yang diingingkan.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang diberikan kepada pembaca setelah melakukan penelitian dan pengembangan yang sudah diteliti atau sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

Produk berupa multimedia interakti berbasis *Problem Based Learning* (*PBL*) hanya dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan. Hal ini diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan pada semua kelas X yang ada sebagai proses pembelajaran disekolah. Selain itu diharapkan untuk pendidik dapat membimbing dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis pemecahan

masalah ini. Media berupa multimedia interaktif memiliki keterbatasan yaitu kendala ruang penyimpanan pada *smartphone* dan format *link* untuk mengunduh bentuk *file* terbatas. Hal ini dengan pengecilan ukuran file dan bantuan aplikasi melalui *Play Store* dapat mempermudah dalam pengaksesan baik pendidik atau seluruh sekolah SMA kelas X dapat dipergunakan secara mandiri.

2. Pengembangan

Adapun saran pengembangan lebih lanjut diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi bahwa terdapat keterbatasan ruang penyimpanan pada *smartphone* yang mana akan memengaruhi pada saat penginstalan aplikasi. Hal ini dapat menjadi saran atau masukan pengembangan lebih lanjut dengan memperkecil ruang penyimpanan pada *smartphone* agar dapat diinstal tanpa harus muatan lebih besar.
- b. Format *link* untuk mengunduh bentuk *file* terbatas dan hanya dapat diakses bagi yang memiliki *link* tersebut. Dengan demikian diharapkan bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan aplikasinya yang dapat diakses atau tersedia di *Play Store* sehingga dengan mudah dapat diakses oleh peserta didik manapun secara umum.
- c. Penelitian dan pengembangan media berupa multimedia interaktif ini terbatas sampai uji kepraktisan. Alangkah lebih baiknya jika penyebaran tersebut dilanjutkan tahap implementasi atau ketahap uji efektifitas.