

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual berbantuan *adobe animate* berorientasi *self-regulated learning* siswa SMA pada materi larutan penyangga, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk multimedia interaktif berbasis kontekstual berbantuan *adobe animate* berorientasi *self-regulated learning* siswa SMA pada materi larutan penyangga, didesain menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *canva* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Lee and Owens (2004).
2. Multimedia interaktif berbasis kontekstual berbantuan *adobe animate* berorientasi *self-regulated learning* siswa SMA pada materi larutan penyangga yang dikembangkan layak secara konseptual dan prosedural berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.
3. Penilaian guru terhadap multimedia interaktif berbasis kontekstual berorientasi *self-regulated learning* siswa SMA pada materi larutan penyangga yang dikembangkan dinyatakan sangat baik.
4. Produk multimedia interaktif berbasis kontekstual berbantuan *adobe animate* berorientasi *self-regulated learning* dapat digunakan pada semua tingkat kemampuan kognitif siswa yang berbeda-beda, berdasarkan uji *one to one* dengan diperoleh hasil yang sangat baik.

5. Respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis kontekstual berorientasi *self-regulated learning* siswa SMA pada materi larutan penyangga dinyatakan sangat baik.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual berbantuan *adobe animate* berorientasi *self regulated learning* siswa SMA pada materi-materi lainnya.
2. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melakukan uji coba kelompok besar/lapangan, uji efektivitas, dan di seminati.