

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran matematikainteraktifdenganmenggunakan*macromediaflash*pada materi perkalianbilanganuntuksiswakelas II SD yang dihasilkanmemenuhikriteria valid olehdosenvaliadatordenganpresentase 86%. Aspeknyatdidaktifdengan presentase80%, syaratkonstruksidengan presentase 92.5%, syaratteknis dengan presentase85.7%.

2. Media pembelajaran matematikainteraktifdenganmenggunakan*macromediaflash*pada materi perkalianbilanganuntuksiswakelas II SD yang dihasilkanmemenuhikriteriasangatpraktisoleh guru dansiswadenganpresentase 93.4%.Aspekkemudahanpenggunaan media dalammediapembelajaranmenggunakan*macromediaflash*dinyatakansangatpraktisdenganpresentase93.9%, aspekwaktu yang diperlukandenganpresentase96%,aspekdayatarik media denganpresentase92%,aspekdiinterpretasikandenganpresentase91.7%.

B. Saran

Bedasarkankesimpulan data, makapenelitimemberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematikainteraktifdenganmenggunakan*macromediaflash*pada materi perkalianbilangan di kelas II adalah sebagaiberikut:

1. Bagi guru hendaknya media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada materi perkalian bilangan dijadikan salah satu pegangan atau pedoman dalam pembelajaran matematika di kelas. Dapat digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa dengan adanya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Bagi peneliti lain yang merasa tertarik pada media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash* pada perkalian bilangan agar dapat melanjutkan penelitian ini ke tingkat efektivitas karena penelitian ini hanya sampai tingkat praktis.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi perkalian bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fransisca, M. 2017. "Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro.* Volume 2 Nomor 1. Hlm. 17-22.
- Hamzah, Ali. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hidayat, Hendra. *Praktikalisasi Media e-Learning Berbasis Video*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* Volume 5. Nomor 2, Juli 2016
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, vol.37, no.1, hlm 27-33. Januari-Juni 2012. Diambil dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310/293>. (08 Januari 2018)
- Mayzora, Syafdi. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Macromedia Flash*. <https://syafdiichiemai.2014.files.wordpress.com>.
- Prasetyo, Wahyu Hari. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 13 Kinali. Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim, Astuti, dkk. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Macromedia Flash dengan Pendekatan Konrutivis dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Fisika pada Konsep Gaya*. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011.
- Saputri, A.R.A. dkk. 2015. *Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran*. Universitas PGRI Yogyakarta. Diambil dari <https://novianggrayni.files.wordpress.com/2015/10/2-manfaat-dan-fungsi-media-pembelajaran.pdf>. (08 Januari 2018)

- Setyono, Tuhu. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII SMP*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suswina, Meiriza. *Hasil Validitas Pengembangan Bahan Ajar Bergambar Disertai Konsep Untuk Pembelajaran Biologi SMA Semester 1 Kelas XI*. Ta'dib, Volume 14, No 1, Juni 2011
- Syafril, Zelhendri Zen. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Padang: Sukabina Press.
- Syahrudin, Didin. 2016. *Peranan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis*. Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, vol.2, no.1, hlm.1-9. Diambil dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2746/1789>. (08 Januari 2018)
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wilyetri, Intan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif dengan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa Kelas VIII SMP*. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
- Yanti, F. dkk. 2014. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Sma*. *Jurnal Pelangi Development Interactive Character*. Volume 7 Nomor 1. Hlm. 136-147.