

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran interaktif android dengan adobe animate pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP, sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika dengan nilai validasi sebesar 81,98% dengan kriteria baik berdasarkan analisis angket validasi. Dan media pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba produk dari respon guru dan respon siswa memperoleh nilai kepraktisan sebesar 79,42% dengan kategori “baik” berdasarkan analisis data angket praktikalitas guru dan siswa.

#### **B. Saran**

Sehubungan dengan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan agar :

- 1 Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk membantu belajar mandiri.
- 2 Siswa dapat menggunakan media pembelajaran media interaktif sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memecahkan permasalahan.
- 3 Bagi peneliti selanjutnya mengembangkan hendaknya mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan model pengembangan berbeda. Agar

media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi android ini dapat dijadikan media pendamping dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F.S, Yunianta, T.N.H, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. Jurnal Aksioma*, 7(3), 434-443.

Allen, M. 2017. *Designing Online Asynchronous Information Literacy Instruction Using the ADDIE Model. Distributed Learning: Pedagogy and Technology in Online Information Literacy Instruction*. Elsevier Ltd.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. 2017. *Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.

Batubara. Husein Batubara 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. New York: Springer Science & Business Media.

Dale, Edgar. 1969. *Audiovisual methods in teaching*. Tahta Media

Fathurrohman, P., & Suryana, A. 2012. *Guru Profesional*. Refika Aditama.

Indriana, Dian. 2011. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

Hasan Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.

Hudha, Nurul, dan Dwight M. Rondonuwu. 2019. *"Kajian Pengembangan*

*Pesisir Teluk Manado Sebagai Kota Tepi Pantai."* Spasial6(3):800-809.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

Purwanto, M. Ngalim. 2011 *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rejeki dkk. 2020. *Pemanfaatan Media pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jumal Basicedu : Vol 4 No 2.

Riyana, Cepi. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung. Program P3AI UPI.2007.

- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Sadirman, A. M., 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, dan Anung Haryono. 2014. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, Uni Hanifah, dkk. 2020. Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol 2, No 2.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 2012. *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru. Hasan Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tahta Media Group .*Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72-94.
- Ummah, Siti Khoirul. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMMPress
- Wahyudi, Slamet, Anik Nur Handayani, dan Heru Wahyu Herwanto. 2017. "Pengembangan Sumber Belajar Matakuliah Sistem Cerdas Kompetensi Jaringan Syaraf Tiruan." in *SENT/A 2017*. Vol. 9. Malang: Politeknik Negeri Malang.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka
- Wibawanto, Wamdah. 2018. *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate*. Yogyakarta: Andi
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.