

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe animate* pada materi barisan dan deret untuk siswa kelas X SMK Negeri 10 Padang ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan nilai validitas sebesar 80% dengan kategori “**Valid**”. Dan berdasarkan hasil uji coba produk dari respon guru dan respon siswa memperoleh nilai kepraktisan sebesar 88,95% dengan kategori “**Praktis**”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe animate*, yaitu:

1. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dalam bentuk aplikasi *android* yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar mandiri.
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya media pembelajaran matematika berbasis *Mobile Learning* dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lainnya, karena media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pendamping pada proses pembelajaran. Dan bagi peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba produk ke 2 atau 3 orang guru, supaya dapat membandingkan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle*. Jurnal Gantang, II (1), 27- 40.
- Cecep., Mutaqin, A., & Pamungkas, A. (2019). *Pengembangan Modul Quick Math Berbasis Mobile Learning sebagai Penunjang Pembelajaran Matematika di SMA*. Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram, 7(2), 148-159.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Hanafi, H., & Samsudin, K. (2012). *Mobile learning environment system (MLES): the case of Android-based learning application on undergraduates' learning*. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA), 3(3), 63-66.
- Karli, H. (2014). *Perbedaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dan Kurikulum 2013 untuk Jenjang Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Penabur, 5(22), 24-30.
- Kurniati, A (2016). *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Terintegrasi Ilmu Keislaman*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Maret 2016, Vol.4, No.1, hal.43-58 ISSN(P): 2527-3744;
- Kustadi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat : Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press. Sari, Arini Kumala dan Syafei, An Fauzia Rozani. 2013. *Using Scratch to Create Multimedia-Based Material in Teaching English*. Journal of English Language Teaching. Vol. 1. No.2. Hal: 39-42. UNP: Padang.
- Pratidhina, Elizabeth. Dkk. (2020). *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate*. Surabaya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Prisilia, W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Siswa Kelas X SMK 1 Pariaman*. Skripsi. Padang: Universitas Bung Hatta

- Purnomo, P. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Mengoptimalkan Kurikulum.*
- Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ramadani, Peri. (2021). *Media Pembelajaran Animasi.* Bandung: Farha Pustaka
- Sanaki, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba
- Saniriati, Dafik, Murtikusuma. (2021). *Development of Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series.* Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika. JRPIPM. Vol. 4 (2021, no. 2 132-145)
- Setyadi, D. (2017). *Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika.* Satya Widya, 33(2), 87-92.
- Sumarmo, U. (2004). *Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta.* Bandung: FPMIPA UPI
- Sungkono. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar.* Yogyakarta: FIP UNY
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i.* CV Jejak (Jejak Pub-lisher).
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.
- Upu, Syam & Juhari (2022). *Pengembangan E-modul Matematika Berbasis Android.* Universitas Negeri Makassar, Universitas Parompo.
- Wibawanto, Wandah. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game).* Semarang;LPPM UNNES.
- Yunita, Sri. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK.* Banjit: AhlimediaPress.