

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V SDN 09 Surau Gadang diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V SD yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid oleh dosen ahli materi dengan presentase **92,5%**, dan ahli media **sangat valid** dengan presentase **91%**, dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa validasi materi dan validasi media pembelajaran interaktif pada hasil analisis validitas diperoleh rata-rata **91,8%** yang sudah memenuhi kriteria **sangat valid**.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V SD yang dihasilkan memenuhi kriteria **sangat praktis** dengan presentase rata-rata yang sama baik guru maupun siswa yaitu **94,3%**, dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa praktikalitas oleh guru dan siswa pada hasil analisis praktikalitas diperoleh rata-rata **94,3%** yang sudah memenuhi kriteria **sangat praktis** dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran di sekolah dasar.

B. Saran

Bedasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif

berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok di kelas V adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas V, berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran
2. Bagi peneliti lain yang merasa tertarik pada media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok 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 interaktif dengan menggunakan *adobe flash professional* pada materi bangun ruang kubus dan balok.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambar, Temu Kurnia, Sari. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash di SD Negeri 4 Metri Barat. *Skripsi*. Diterbitkan. Lampung: IAIN Metro
- Amrina, Zulfa dkk. (2018). *Pembelajaran matematika*. Padang: Erka
- Amrina, Zulfa dkk. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri 38 Kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*. Vol 3. No 1. Hlm 1-9.
- Anwar, S., & Anis, B. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash Profesional* pada materi sifat-sifat bangun ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3. No 1. Hlm 102.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daswarman dan Rieke Alyusfitri. (2016). Praktikalitas Modul bangun datar dengan pendekatan kontekstual berbasis keunggulan lokal. *Jurnal cerdas proklamator*. Vol. 4(2). Hlm. 125.
- Kumalasari, Maharani Putri. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol 2. No 1A. Hlm 1-11.
- Marsigit, dkk. (2018). *Matematika untuk sekolah dasar sebuah pendekatan realistik reflektif*. Yogyakarta: Matematika
- Munir. (2012). *Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Diambil dari: <https://www.pdfdrive.com/multimedia-konsep-aplikasi-dalam-pendidikan-e160108089.html>
- Prasetyo, D. A., Supriyono. & Ngazizah, N., (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Critical Thinking Skill Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD. *Jurnal Educario*. Volume 7. No 3. Hlm 1223-1235.
- Rezki, Sri. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Profesional berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 2. Nomor 4. Hlm 856.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, R., Ardiana, N., & Rosyidi, J. (2019). Efektifitas penggunaan model pembelajaran snowball Throwing dengan macromedia flash terhadap

kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas X MAN Padang Lawas Utara. *Jurnal Mthematic Education Journal*. Vol. 2. No. 2. Hlm.79.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Vevi, R. K., Pratiwi, D. D., & Muhassin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Adobe Flash Profesional Etnomatematika pada Rumah Adat Lampung. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 2. No 2. 125-38.

Widada dan Wulansari, Bekti. (2019). *Cara mudah membuat media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.

Yolanda, Tri Melsi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Tema Lingkungan untuk Siswa Kelas II SD Negeri 19 Kampung Olo. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: UBH.