# BAB V

# PENUTUP

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media audio visual sebagai media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang dimodifikasi oleh sugiyono.

Pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar berbasis *Adobe* *Flash Professional CS6* dikembangkkan dengan memperhatikan indikator, SK dan KD yang sesuai dengan pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk kelas VIII. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dengan jumlah skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat baik” ahli media dengan jumlah skor rata-rata 4,5 dengan kriteria “sangat baik” dan diuji cobakan pada guru dengan jumlah skor rata-rata 4,5 dengan kriteria “sangat baik” dan siswa dengan jumlah skor rata-rata 4,3.

Berdasarkan hasil validitas yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar valid dan praktis untuk digunakan ditingkat SMP/MTs.

## **Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk kelas VIII SMPS Yapphi Pasar Usang.

1. Pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash Professional CS6* dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Peningkatan fasilitas sekolah seperti infocus proyektor, sehingga guru dapat memaparkan media menggunakan infocus sekolah.
3. Pengembangan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar bisa dibantu dengan alat peraga sederhana agar siswa dapat melihat bangun ruang sisi datar pada media dan dapat melihat langsung pada alat peraga

# DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyat. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi* *Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 566-567.

Bernard, Senjayawati, & Wiliawanto. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Journal On Education, 515-524.

Hamdani. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Adobe Flash Professional CS5*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Hartatin, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 6 Mataram*. Griya Journal of Mathematics Education and Application, Vol. 1, No. 3.

Kania, W. F., & Ristiana, M. G. (2021). *Analisis Kesalahan Konsep Matematika Siswa SMP dalm Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar.* JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 4(5).

Kardi & Nur. (2005). *Pembelajaran Langsung Dengan Menggunakan Media Flash Untuk Siswa SMP. Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*, 51-57.

Khuzaini, Nanang. dkk. (2020). *3D Modelling Menggunakan Tinkercard Untuk Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMP.* Eduscope, Vol. 06, No. 02.

Nugraha, Albertus N. M. & Ali Muhtadi. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Kelas VIII*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2, No 1.

Pratini, Haniek Sri. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Adobe Flash Professional CS5*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 8. No. 1

Priyatmoko, Romly. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Limas dan Prisma Tegak Untuk Siswa MTs/SMP Kelas VIII.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Ponorogo*.*

Rahmawati, Yusuffia. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter dengan Software Adobe Flash CS3 Pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras*.Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). *Pengembangan E-learning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System*. Jurnal Tatsgif, 16(2).

Rusman, & Cepi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Materi Bangun Ruang Sisin Datar di SMP Negeri 6 Mataram. Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 422-433.

Saputra, V. H., & Permata. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang*. Wacana Akademika, Vol. 2, No. 2

Sari, Rizki. S. P. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Microsoft Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Sugiyono, M. (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jurnal.Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Software Microsoft Adobe Flash Untuk Kelas VIII SMP*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Tim Maestro Genta. 2020. *Inti Materi Matematika SMP/MTS*. Sidoarjo: Genta Group Production.

Tim PMAT. (2021)*. Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta