

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan pada bab sebelumnya, bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash pada materi bola dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four D Model*) yang telah dimodifikasi dan dengan mempertimbangkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, hasil keterbacaan materi oleh siswa pada uji keterbacaan dan beberapa data yang diperoleh pada uji coba terbatas di MTs Negeri 2 Boalemo, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi bola dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa saran :

1. Proses pembelajaran sebaiknya dilakukan di laboratorium, agar setiap peserta didik dapat mengoperasikan secara langsung multimedia pembelajaran interaktif, tidak harus bergantian dengan teman sekelompok.
2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, sebaiknya bisa dilanjutkan sampai pada tahap penyebaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggereni, Santih. 2016. *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Materi Hukum Newton*. Volume 4 Nomor 2, hlm 335 .
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persabda.
- Ashyar, Rayandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Baharuddin & Eka Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bito, Nursiya. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma Dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Surabaya.
- Bito, Nursiya dkk. 2019. *The Development of Character Building-Based Two-Dimensional Shapes Multimedia on Junior High School Students in Gorontalo Province, Indonesia*. Volume 48 Nomor 1, hlm 123. ISSN 2307-4531.
- Haryono. 2015. *Filsafat Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar*. (Program Pasca Sarjana UNESA).

- Komariah, Siti dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android*. Volume 4 Nomor 1, hlm 43. ISSN 2477-2348.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari. 2016. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. Volume 2 Nomor 2, hlm 8. ISSN: 2460-7797.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Putra, Syahrizal D. *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6*. Surabaya: CV.Garuda Mas Sejahtera
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saselah, Yeni dkk. 2017 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia*. Volume 2 Nomor 2, hlm 87. ISSN 2503-4146.
- Setyadi, Danang. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Volume 8 Nomor, hlm 1. ISSN: 2086-2334.

- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supratiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Volume 2 Nomor 2, hlm 103. ISSN: 2549-1725.
- Thiagarajan, Sivasailam. Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. A Source Book. Blomingtn: Central for Innovation on Teaching Handicappedp
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual-Komputer Powerpoint- Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena