

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *adobe animate* pada materi program linear dikembangkan dengan menggunakan model 4D (*four D Model*) yang telah dimodifikasi dan dengan mempertimbangkan hasil penelitian dari validasi kelayakan produk diantaranya validasi ahli media dan validasi ahli materi, dan beberapa data yang diperoleh dari uji coba terbatas di SMA Negeri 1 Tilango, maka itu dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi program linear dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa saran, diantaranya:

1. Proses pembelajaran sebaiknya dilakukan di laboratorium, agar setiap peserta didik dapat mengoperasikan secara langsung multimedia pembelajaran interaktif sehingganya tidak harus dilakukan secara bergantian dengan teman sekelompok.
2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan karena mengingat kondisi pandemi saat ini sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan serta penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia sampai diperoleh produk multimedia pembelajaran yang baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Bito, Nursiya. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma Dan Limas Di Kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo*, Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Surabaya.
- Chun, R. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book*. Amerika: Printed and Bound in the United State of America.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Hartanto. 2008. *Buku Ajar Media Pembelajaran* (Jakarta: Bumi aksara)
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Joseph Labrecque, R. S., 2016. *LEARN Adobe Animate CC for Interactive Media*. 1 ed. United States of America: Peachpit Press.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Muh. Sain Hanafy, *Jurnal Pendidikan: Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 Juni 2014: 66-79.
- Munandar (2002) *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rusman 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

- Sadiman, A. Dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima
- Suryaningtyas, W dan Kristanti, F. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media “Gabuz” Mata kuliah Statistika Dasar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. Surabaya: Tidak diterbitkan
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Thiagarajan., S. et al. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children : A Source Book*. Minnesota : University Of Minnesota
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah dan Lamatenggo, Nina 2008. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan*. Gorontalo : BMT Nurul Jannah.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.