

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi bangun ruang sisi datar (prisma), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi bangun ruang sisi datar (prisma) memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 4,69 yang berada pada kategori valid dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 4,63 yang berada pada kategori valid dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian dan saran dari ahli materi dan media, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan direvisi telah valid dan layak untuk digunakan dan di uji cobakan kepada siswa dan guru.
2. Hasil penilaian berdasarkan angket kepraktisan media oleh guru memperoleh nilai sebesar 4,71 yang berada pada kategori praktis dengan kriteria “Sangat Baik” dan hasil angket kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai sebesar 4,36 yang berada pada kategori praktis dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi bangun ruang sisi datar (prisma) yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa dan memperoleh kriteria praktis.
3. Keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil tes siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 yang berada pada kategori efektif dengan kriteria “Sangat Baik” dan angket respon siswa positif dengan perolehan nilai sebesar 100% yang berada pada kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi bangun ruang sisi datar (prisma) yang telah

dikembangkan memperoleh kriteria efektif dan layak untuk digunakan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran matematika.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber pembelajaran mandiri bagi siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah.
2. Guru dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dengan menggunakan materi matematika yang lainnya.
3. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dapat mempertimbangan audio yang digunakan sehingga dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.
4. Dalam keadaan normal, hendaknya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dilakukan dengan mencari keefektifan dengan subjek penelitian lebih banyak bagi peneliti selanjutnya.