

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar matematika materi pecahan dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* berbasis *problem solving* dikelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa Kabupaten Padang Lawas telah selesai dilakukan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diperoleh kesimpulan yaitu:

- a. Hasil bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* materi pecahan yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi validator ahli media ibu Reni Rahmadani, .Kom., M.Kom dengan nilai total rata-rata 4,5 termasuk dalam kategori “sangat layak” dan presentase 90%. Kemudian divalidasi ahli materi oleh bapak Budi Halomoan Siregar, M.Sc., S. Pd dengan nilai rata-rata 4,52 termasuk dalam kategori “sangat layak” dan presentase “91%. Berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi maka bahan ajar *adobe flash* layak digunakan.
- b. Hasil uji praktikalitas melalui validasi praktis pendidikan dan respon siswa oleh ibu Siti Nur Ainun Lubis S.Pd selaku guru kelas IV SDN 0412 Hapung Kecamatan Ulu Sosa Kabupaten Padang Lawas. Berdasarkan hasil yang diperoleh presentas 92% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selanjutnya melalui hasil respon peserta didik memperoleh skor 93% dengan kategori”sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh praktis pendidikan dan peserta didik bahan ajar *adobe flash* praktis untuk digunakan.

- c. Hasil efektifitas bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* yang dikembangkan menggunakan soal telah diuji coba untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji coba tersebut terlihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *adobe flash*. Sebelum menggunakan bahan ajar *adobe flash* nilai rata-rata 62.67. dan setelah menggunakan bahan ajar *adobe flash* dapat meningkat dengan nilai rata-rata 92.00 dengan kategori “baik sekali” dan “Tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* efektif untuk digunakan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan pada peneliti adalah:

- a. Bagi siswa bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* dikembangkan untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif atau sumber belajar pada saat proses pembelajaran.
- b. Bagi guru pada saat menggunakan bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* dapat dikembangkan oleh guru materi pecahan. Guru harus lebih efektif dalam membuat bahan ajar *adobe flash* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar pada saat pembelajaran siswa lebih tertarik pada pembelajaran.
- c. Bagi sekolah untuk mendukung bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* dalam proses menyampaikan materi pecahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan Teknologi.

- d. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar *adobe flash* berbasis *problem solving* dengan menggunakan model pengembangan, aplikasi dan materinya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY