

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP kelas IX dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas produk termasuk kriteria “sangat valid” dengan rata-rata persentase 83,88% dari hasil validasi ketiga pakar yaitu Liana Septy M.Pd, Seva Novika, M.Kom dan Wahyuni S.Pd.
2. Produk bahan ajar matematika dikatakan “sangat praktis” dengan rata-rata persentase 85% dari hasil angket yang diisi oleh siswa kelas IX SMP Negeri 51 Palembang.
3. Bahan ajar matematika berbasis *adobe flash* yang dikembangkan di SMP Negeri 51 Palembang efektif atau memiliki efek potensial terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil tes akhir siswa yaitu 90,1 serta 80% siswa masuk dalam kategori baik dan baik sekali yang memenuhi kriteria efek potensial.

B. Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya mengembangkan media/bahan ajar sendiri yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Bagi Sekolah

Produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk guru matematika yang mengajar kelas IX serta menambah alat bantu pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Untuk penelitian yang akan datang hendaknya masih perlu dimaksimalkan lagi bahan ajar matematika yang dikembangkan terutama pada pembuatan media pembelajaran menggunakan *adobe flash*, dan juga dapat melanjutkan pengembangan media pembelajaran dengan *adobe flash* yang lebih bagus lagi dengan materi pembelajaran matematika yang berbeda dan *software* yang berbeda juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhi,R. (2007). *Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Animasi dan LKS Mandiri Pada Pokok Bahasan Pengukuran Luas dan Keliling Daerah Segiempat Terhadap Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Wonosobo*. Skripsi Universitas Negeri Semarang. Website:lib.unnes.ac.id
- Arsyad. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Afrizal,A. (2015). *Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif berbasis multimedia tingkat pendidikan sakolah dasar kelas 1 (satu)*. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*.Vol. III,No.2,10-21. Website:<http://jurnal.polsky.ac.id>
- Akker, J.V.D. (1999). *Principes and Method of Development Research (Eds). Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht:Kluwer Academic Publisher
- Arikunto,S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arikunto,S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:PT.Bumi Aksara
- Astuti,D. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Materi Pokok Himpunan Untuk Siswa Kelas VII*. Website : <http://digilib.uin-suka.ac.id>
- Basmalah,Y. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas dan Volume Bangun Ruang*. Website: <http://digilib.uin-suka.ac.id>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta. Depdiknas Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan SMA
- El-Haq dan Budiarto. (2013). *Pengembangan Media Berbasis Flash Pada Materi Lingkaran dengan Meperhatikan Fungsi Kognitif Rigorous Mathematical Thinking (RMT)*. Website : <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hudoyo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Hujair, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Imran. (2013). *Kriteria Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran Yang Baik*. Website :ilmu-pendidikan.net

- Khuzaini, N. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X Semester II Materi Pokok Trigonometri*. *Jurnal AgriSains Vol. 5 No.2*.ISSN:2086-7719. Website : <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id>
- Kustandi, C. (2010). *Pengembangan Media*. Website : <http://researchgate.com>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang:Akademia Permata
- Madcoms. (2008). *Panduan lengkap adobe flash cs3 profesional*. Madiun: Andi Offset
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Malati,I. (2016). *Jenis dan Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran*.website:repository.ut.ac.id
- Marsigit. (2003). *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Muhli, A. (2012). *Efektivitas Pembelajaran*. Jakarta:press
- Muhsetyo, G. (2012). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol.VIII, No.2, 1-10*. Website: <https://journal.uny.ac.id/>
- Niarsa, A. (2013). *Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora*. Website:<http://lib.unnes.ac.id>
- Nitko, A. & Brookhart. (2007). *Educational Assessment of Student* (5 ed). Columbus: Person Merrill Prentice Hall
- Nurdyansyah. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Website:core.ac.uk
- Nurtianto,P.&Syarif,A.M. (2013). *Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Andi
- Putri, Agustiany D. (2012). *Pendesainan Pusat Sumber Belajar Berbasis Website Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang*. Palembang: Noer Fikri

- Putri, Agustiany D. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk Materi Dimensi Tiga Di Kelas X MAN 2 Palembang. Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA Vol.1, No.1.* Website: jurnal.radenfatah.ac.id
- Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS 5.* Yogyakarta: Andi Offset
- Prastiwi, V. (2016). *Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III SD Materi Perkalian Berbasis Metode Montessori.* Skripsi Universitas Sanata Dharma. Website: <http://repository.usd.ac.id>
- [Rahman, N. \(2014\). *Menjadi Guru Profesional.* Yogyakarta: Pustaka Felicha](#)
- [Rusman. \(2018\). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung : Alfabeta](#)
- Safitri, M. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP.* UNSRI. Tesis
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia : Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan.* Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sudjana, N dan Rivai. (2017). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suherman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer.* Bandung: FMIPA UPI
- Sumarmo, U. (2011). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter.* Website: <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2012/11/Prof.-Dr.-Utari-Sumarmo.pdf>
- Supriatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran.* Website : <http://academia.edu>
- Suprijanto. (2005). *Pendidikan Orang Dewasa.* Jakarta:PT.Bumi Aksara
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta : Kencana
- Susilana, R dan Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung : CV Wacana Prima
- Syah, M. (2010). *Psikologi Belajar.* Jakarta:PT. Rajawali Pers
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations.* Philadelphia London: Kogen Page.

Testiana, G. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komputer Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 19 Palembang*. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA* Vo.2, No.2. Website : jurnal.radenfatah.ac.id

Usman, Moh. U. (1996). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Wati, Anis J. (2014). *Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Bangun Tahun Ajaran 2013/2014*. Website : <http://digilib.uinsuka.ac.id/13214>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur:Cerdas

Zainiyati, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana