

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat dibuat sehubungan dengan temuan penelitian:

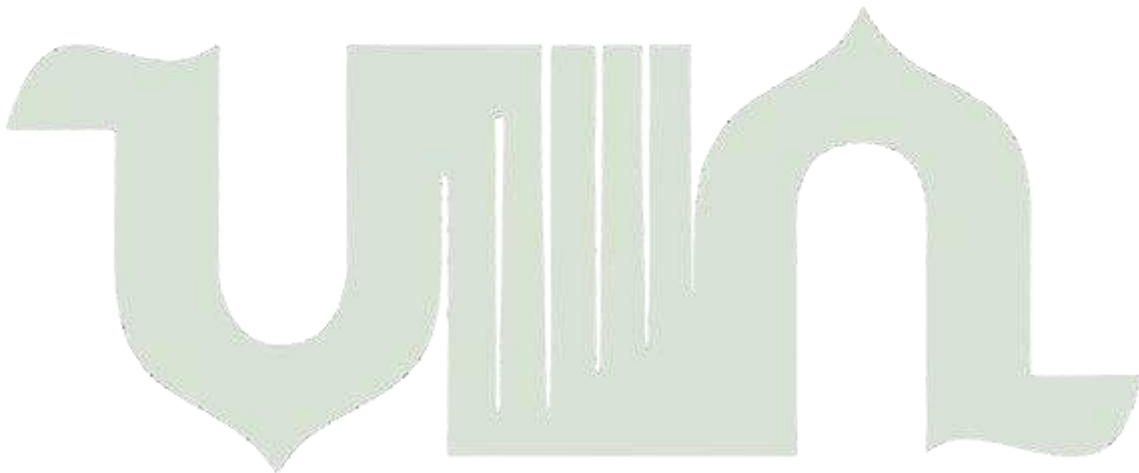
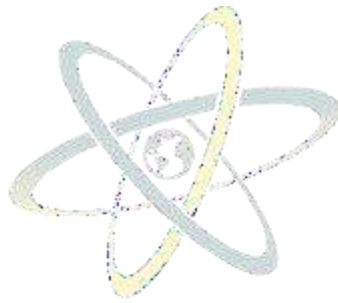
1. Nilai rata-rata untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan media pembelajaran dengan kategori tinggi dan tinggi adalah 0,85 untuk analisis angket validasi media yang dipresentasikan kepada tiga orang ahli dan satu orang rekan. sah.
2. Setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran, survei reaksi guru dan siswa mengungkap temuan kajian kepraktisan materi pembelajaran. Memiliki rata-rata kategori sangat baik sebesar 4,12 pada angket respon guru. Selain itu, rata-rata kategori sangat baik sebesar 4,43 diperoleh dari siswa.
3. Analisis hasil soal tes dengan perhitungan *N-Gain* menghasilkan rata-rata 0,60 dengan kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat dikatakan cukup efektif. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Cs 6*

#### B. Saran

Rekomendasi berikut dapat dibuat sehubungan dengan penelitian ini:

1. Model *ADDIE* sedang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yang berharap peneliti lain dapat menggunakan model pengembangan yang berbeda untuk lebih menyempurnakannya. Hanya matematika dengan materi kubus dan balok yang diajarkan dalam sumber belajar multimedia interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak *Adobe Flash CS6*. Diharapkan penelitian lebih lanjut akan menghasilkan media pembelajaran untuk *Adobe Flash Cs 6* dengan sumber daya pendidikan lainnya.
2. Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* sebagai contoh bagaimana menggunakan media pembelajaran pada sumber belajar lainnya.

3. Untuk menggunakan media pembelajaran saat ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sekolah dimaksudkan untuk dapat menawarkan fasilitas pendukung yang diperlukan kepada instruktur.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN