

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dijelaskan pada BAB IV , maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri untuk siswa SMKN 10 kelas X Akuntansi 1 yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran *interaktif* dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) telah memenuhi kriteria:

a. Ditinjau segi kevalidan media

Dari Ahli media dan Ahli materi untuk setiap aspek yang diberikan ternyata  $\geq 62,50\%$  maka media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri dinyatakan “**valid**” .

b. Ditinjau dari kepraktisan

Penilaian kategori umum dari ahli media dan ahli materi serta hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri dinyatakan “**praktis**” .

c. Ditinjau dari kelayakan

Hasil penilaian 3 guru matematika dan siswa kelas X Akuntansi 1 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri “**layak**” untuk digunakan.

d. Ditinjau dari efektifitas

Media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan Trigonometri dinyatakan *efektif* karena memenuhi kriteria ditinjau dari segi kevalidan media, kepraktisan media, kelayakan media dan

ketuntasan belajar siswa mencapai  $\geq 75\%$  KKM sehingga media ini efektif digunakan.

Sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri untuk siswa kelas X adalah media yang baik.

## **B. Saran**

Hasil penelitian media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri dan kesimpulan di atas maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *game interaktif* melalui aplikasi *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan trigonometri yang telah divalidasi dapat digunakan sebagai jenis penelitian yang lainnya seperti penelitian PTK, eksperimen, maupun kualitatif.
2. Bagi pembaca khususnya peneliti lain yang tertarik dengan penelitian pengembangan ini dapat mengambil hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan media lainnya.