

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran matematika pada siswa kelas III SDK Weoe I dan SDK Weoe II sehingga menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, serta mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga meminimalkan rasa bosan siswa karena pelajaran dikelas yang monoton.

6.2. Saran

Pembuatan aplikasi ini masih sangat sederhana dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi. Berdasarkan penilaian pada bab – bab sebelumnya maka dapat diberikan saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut sehingga mendapatkan kinerja lebih baik di antaranya :

1. Diharapkan dapat menambahkan materi – materi matematika yang lebih kompleks lagi.
2. Diharapkan dapat ditambahkan animasi yang lebih menarik atau dikembangkan lagi menjadi animasi 3D (dimensi) sehingga pengguna tidak merasa bosan.
3. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsin, Nur., dkk. 2004. *Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Cempaka Putih : Jakarta.
- Arief, S.S, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Depdiknas.2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Depdiknas.
- Dikse, I. 2011. *Animasi Dengan Flash 8*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Harun, Zaidatun. 2013. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Ningrum, S. Dewi., Leonard. 2014. *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1*. Jurnal Formatif 4(3) : 163-173.
- Nissa, H. Khoirun., et al. 2012. *Prototype Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Materi Pecahan Untuk Siswa SD Kelas IV*. Jurnal : Jurusan Matematika Universitas Negeri Malang.
- Sumantoro, dkk. 2011. *Silabus Sains, Pengetahuan Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia*. Yogyakarta : Kanisius.
- Suyanto, M. 2003. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta : Andi Offset.

Waskito, Danang. 2014 *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, ISSN 1979-9330 (Print) – 2088-0154 (Online) – 2088-0162 (CDROM) Volume 11 No 3, 2014.