

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah proses perancangan dan implementasi selesai dilakukan, penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memiliki banyak keunggulan karena terdapat fasilitas dimana bukan hanya materi yang disajikan dengan animasi tetapi di *website* ini juga terdapat animasi, serta materi dan evaluasi/latihan yang tersedia untuk di *download*, sehingga meningkatkan daya tangkap dan kemauan belajar para siswa semakin baik.
2. Aplikasi ini juga menyediakan forum umum matematika untuk para pengguna antara lain siswa dan guru untuk saling berbagi informasi dalam sistem website ini.
3. Dalam sistem ini guru bisa memberi materi dan file-file latihan matematika.

6.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam Skirpsi ini antara lain :

1. Melakukan pengembangan dan penyempurnaan sistem pada *website*, seperti:
tambahan materi dan elemen-elemen multimedia seperti suara, animasi, dan video serta fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang telah ada.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya semua materi kelas III dibuatkan animasi dan sistem ini bisa diakses melalui smart phone.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Untung Trisna Suwaji, 2008. "*Permasalahan Pembelajaran Matematika Smp*", Yogyakarta.DEPDikNAS
- [2] Endar Hartono, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Bagnun Ruang Sisi Datar* ,Yogyakarta.DEPDikNAS
- [3] Purnama Sahara, 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Interaktif Berbasis Elektronik Learning (E-Learning) Materi Pokok Persamaan Linier Satu Variabel*, Yogyakarta.DEPDikNAS
- [4] DEPDikNAS, 2007. Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika. Jakarta.
- [5] Mulyanto, A. 2008. *Tuntutan Matematika di Era Krisis: Pembiasaan Berpikir Kritis dengan Pembiasaan membaca Kritis*. Bandung
- [6] Lucas, H.C, 1993, *Analisis, desain, & Implementasi Sistem Informasi*". Jakarta : Erlangga.
- [7] Burton, David M, 1997. *The History of Mathematics: An Introduction*. New york.
- [8] Wagiyo .S, 2008 . *Pegangan Belajar Matematika*. Jakarta.
- [9] Direktorat PLP, 2002. *Pendekatan kontekstual (Contextual teaching and learning)*. Jakarta: Ditjen,Depdiknas.
- [10] R. Sulaiman dkk,2008. *Contextual teaching and learning matematika*.jakarta. Depdiknas.

- [11] M. Suyanto, 2003. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset
- [12] Kadir Abdul, 2011, “*Buku Pintar jQuery dan PHP*”. Yogyakarta: MediaKom .
- [13] Gugun septian, 2011, “*Trik Pintar Menguasai Codeigniter*” Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Agung, Gregorius, 2004, “*Membuat Web Blog dengan Dreamweaver & ASP*”, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [15] Sugianto, Mikael, ST. 2011. *Membuat Desain Kreatif dengan PHOTOSHOP CS3*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [16] Agung, Leo. 2011. *Macromedia flash 8 untuk PEMULA / Ed.1* – Yogyakarta: ANDI; Madiun MADCOMS.
- [17] Jerry, Fitz Gerald, (1987), *Fundamentals of System Analysis* (Terjemahan), Jakarta: Perpustakaan Pusat.