

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif materi transformasi di kelas XI TKJ maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran matematika ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) telah dinilai valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media dalam pembelajaran matematika secara keseluruhan berada pada kategori positif dengan persentase 74%.
3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk materi transformasi memberikan informasi bahwa media memiliki peran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap penguasaan materi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut

1. Uji coba perlu dilakukan pada kalangan yang lebih luas sehingga media mempunyai kelayakan untuk wilayah yang lebih luas. Serta perlunya penyebaran agar media dapat digunakan oleh kalangan yang lebih luas

2. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik memberikan respon positif dan terhadap media yang dikembangkan sehingga pengembangan media perlu untuk dilakukan terhadap pokok materi matematika yang lain.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian relevan dapat memperhatikan saran-saran dari validator yang telah diuraikan pada hasil dan pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, 2014. *Penggunaan Multimedia Dalam Implementasi Scientific Aproach Pada Kurikulum 2013*. Surabaya : LPMP Jatim
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astuti, Dwi Reni. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Virtual Dengan Pendekatan Realistik Pada Pokok Bahasan Transformasi Untuk Siswa Smp Kelas Vii*. Skripsi UNY : Jurusan Pendidikan Matematika. Tidak Diterbitkan
- Bitto, Nursia. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis. UNESA: Pasca Sarjana. Tidak diterbitkan
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York :Springer
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Eko Putro Widoyoko.2009. *Evaluasi Program Pembelajaran; Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Erman Suherman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPI.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hohenwarter, M., & Fuchs, K. 2004. *Combination of dynamic geometry, algebra and calculus in the software system GeoGebra*. In *Computer Algebra Systems and Dynamic Geometry Systems in Mathematics Teaching Conference*.
Diunduh dari <http://archive.geogebra.org/static/publications/>
- Hohenwarter, M., Hohenwarter, J., Kreis, Y., & Lavicza, Z. 2008. *Teaching and learning calculus with free dynamic mathematics software GeoGebra*. In 11th International Congress on Mathematical Education. Monterrey, Nuevo Leon, Mexico. Diunduh dari <http://archive.geogebra.org/static/publications/>

- Hohenwarter, M., & Preiner, J. 2007. *Creating mathlets with open source tools. Journal of Online Mathematics and its Applications*. ID, 1574.
- Hohenwarter, J., Hohenwarter, M., & Lavicza, Z. 2009. *Introducing dynamic mathematics software to secondary school teachers: The case of GeoGebra. Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 28(2), 135-146.
- Kurniawan, Alfian Tyas. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Smp Kelas Vii*. Skripsi UNY : Jurusan Pendidikan Matematika. Tidak Diterbitkan
- Mahmudi, Ali. 2010. *Membelajarkan Geometri dengan Program GeoGebra*. Makalah. UNY : Jurusan Pendidikan Matematika. Tidak Diterbitkan
- Munir, 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nieveen, Nienke. 1999 . *Prototyping to Reach Product Quality. p.125-135 from Design Approches and Tools in Education and Training*. Amsterdam: Kluwer Academic Publisher
- Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A. & Harjito, 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, Putri Utami. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untyk Sub Materi Segiempat di Kelas VII SMP*. Skripsi. UNG : Jurusan Pendidikan Matematika Tidak diterbitkan
- Sundayana, R., 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:Kencana
- Preiner, Judith. 2008. *Introducing Dynamic Mathematics Software to Mathematics Teachers: the Case of GeoGebra. Dissertation in Mathematics Education Faculty of Natural Sciences University of Salzburg*. diunduh dari <http://archive.geogebra.org/static/publications/jpreiner-dissertation.pdf>.

- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Tiro, M. A., 2010. *Cara Efektif Belajar Matematika*. Makassar: Andira Publisher.
- Widoyoko,Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- William W. Lee & Diana L. Owens. 2000. *Multimedia-Based Instructional Design Second Edition*. Pfeiffer:San Fransisco