

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif kerucut untuk pembelajaran materi kerucut di kelas IX berhasil memperoleh nilai baik dan valid sebagai media pembelajaran interaktif. Sehingga media ini dapat dijadikan salah satu alternative media penunjang proses pembelajaran materi kerucut di kelas IX yang meliputi pengertian kerucut, unsur-unsur dan jaring kerucut, luas permukaan kerucut dan volume kerucut. Sehingga dapat dikatakan bahwa peneliti telah berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif kerucut pada materi kerucut kelas IX.

5.2 Saran

Dari semua uraian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan :

- 1) Perlu dilakukan proses uji coba Kembali dan dilanjutkan ke tahap penyebaran ke skala yang besar agar multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh pihak lain yang membutuhkan
- 2) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika pada materi lainnya, terutama materi yang harus disajikan dalam bentuk gambar dan sangat butuh alat peraga, agar peserta didik tidak hanya membayangkan apa yang di jelaskan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. Ed. Revisi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bito, Nursiya. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma Dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Surabaya.
- Damopolii, Vemsi dkk. (2019). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI SEGIEMPAT. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1 (2), 74-85.
- Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita. PT. TransMedia
- Fauzi, Burhan dan Kusrini. (2004). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI POKOK TEOREMA PYTHAGORAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (2), 49-53.
- Hermawan, Hendrik. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bangun Datar Matematika Kelas IV SDN 3 Karangasem Grobongan*. Tesis : Program Pasca Sarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Istiqlal, Muhammad. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), 43-54.
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar*. (Program Pasca Sarjana UNESA)
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, Sivasailam. Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. A Source Book. Blomingtn: Central for Innovation on Teaching Handicappedp.
- Yusri, Radhya dan Husaini, Al. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MA KM

MUHAMMADIYAH PADANG PANJANG. *JURNAL IPTEKS TERAPAN*, 11 (1), 1-8.