

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan model 4-D (*four D Models*) yang telah dimodifikasi, dihasilkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi yang baik dan berkualitas (nilai yang diperoleh dari validator berkisar diangka 3, 4 dan 5) untuk materi lingkaran. Dalam multimedia tersebut terdapat gabungan dari video, gambar, teks, animasi dan audio/suara.

#### **B. Implikasi**

Berikut adalah Implikasi dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi pada materi lingkaran yaitu:

- 1) Implikasi bagi peserta didik dapat meningkatkan kemandirian belajar dan dapat melakukan penilaian sendiri terhadap kemampuan matematika khususnya materi lingkaran.
- 2) Implikasi bagi sekolah khususnya guru kelas VI, dapat menjadi sumber belajar dan rujukan dalam mengembangkan dan menyusun suasana pembelajaran matematika yang lebih interaktif sebagaimana tuntutan kurikulum 2013 khususnya pada materi lingkaran.
3. Implikasi bagi peneliti lain bisa menjadi acuan untuk melakukan penelitian yang sama atau relevan dalam tingkatan lebih lanjut dengan materi berbeda.

### C. Saran

Pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kedepannya. Untuk itu peneliti menyarankan dalam hal mengelolah kegitan pembelajaran, guru sebaiknya lebih maksimal mengaktifkan diskusi kelompok, sehingga diskusi kelompok tidak hanya didominasi pada kelompok tertentu dimana disalah satu kelompok tersebut terdapat peserta didik yang mampu berkomunikasi dengan baik. Guru juga sebaiknya lebih meningkatkan motivasi/minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain hal di atas, guru mengalami beberapa kelemahan dalam penelitian ini. Sehingga disarankan hal sebagai berikut:

1. Dalam pengamatan aktivitas peserta didik, sebaiknya dilakukan pengamatan masing-masing sesuai dengan jumlah sampel peserta didik. Sehingga maksimal dalam penilaian dari setiap peserta didik.
2. Proses pembelajaran berlangsung dan pada saat peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan mengoperasikan multimedia tersebut, sebaiknya pada masing-masing kelompok menggunakan headphone atau sejenisnya. Agar supaya tidak saling mengganggu dengan kelompok lainnya.
3. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai acuan bagi peniliti kedepannya, terutama pada multimedia pembelajaran dapat ditingkatkan *design*-nya, dan bisa sampai tahap akhir yaitu tahap peny

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. 2011. Metodologi Penelitian. Makalah disajikan pada workshop penulisan karya ilmiah guru-guru SMA/SMK/MA se Provinsi Gorontalo.
- Arda dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa Kelas VIII*. Volume 3 Nomor 1, Januari 2015 hlm 69-77. ISSN : 2302-2027
- Arikunto, S. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persabda.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Bito, N. (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.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarta
- Elsom-Cook, M. 2001. *Principles of Interactive Multimedia*. McGraw-Hill, London.
- Fahyuni, E. 2017. *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam*. Sidoarjo :UMSIDA Press
- Gayeski, D., ed. (1993). *Multimedia for Learning: development, application, evaluation". CCE Faculty Articles*.
- Hofstetter, F. T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. McG raw - Hill International Edition:New York.
- Maryono, Y dkk. 2008. *Teknologi Informasi & Komunikasi*.: Yudistira
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta CV.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Rasiman . 2014. *Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika Sma*. JKPM, Volume 1 ISSN : 2339-2444

- Reddi, U. V, & Mishra, S. 2003. Educational Multimedia: A handbook for teacher-developers. New Delhi: CEMCA.
- Sastrawati, E & Novvalyawan, D. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri*. ISSN : 2541-2159
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar*. (Program Pasca Sarjana UNESA)
- Sukarjo. 2006. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca sarjana UNY
- Surjono, H.D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S. 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
- Trianto, 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Stratefi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, H dan Lamatenggo, N .2008. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan* . Gorontalo : BMT Nurul Jannah.
- Wintarti, Atik dkk. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional