BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas valid dan praktis sehingga tepat guna bagi siswa yakni dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa. Media pembelajaran ini menjabarkan dan menganimasikan materi yang tertera di dalam buku. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash CS6* pada pokok bahasan kerucut dibuat dengan sedemikian rupa dengan tujuan mengetahui informasi kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut.

1. Validitas dari media pembelajaran matematika pada pokok bahasan kerucut didapatkan pada tahap *self evaluation* dan *expert review*. Setelah melewati beberapa tahap revisi, media dikatakan valid oleh ahli. Media dikatakan valid berdasarkan akurasi konten, desain, atau kualitas teknis.
2. Kepraktisan dari media pembelajaran pada pokok bahasan kerucut tergambar dari hasil uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* dimana sebagian besar siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti dengan baik, siswa dapat memahami materi dengan baik, siswa mampu menyelesaikan quiz, dan siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Setelah melewati tahap revisi, uji coba, pengumpulan, dan analisis data, media pembelajaran matematika berbasis *ICT* pada pokok bahasan kerucut memiliki kriteria praktis. Media dikatakan praktis berdasarkan aspek yaitu kejelasan, kemenarikan, efektivitas, penerapan, dan penerimaan pengguna serta penerimaan organisasi.

B. SARAN

Adapun beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini supaya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *ICT* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya :

1. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan perangkat matematika karena di dalam perangkat pembelajaran berbasis *ICT* siswa menghadapi masalah-masalah yang sesuai dengan kenyataan yang ada di sekitar siswa, sehingga menarik minat siswa untuk belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran dengan materi kerucut, bisa menambahkan animasi jaring-jaring kerucut yang terbuka agar siswa lebih mampu memahami materi jaring-jaring kerucut tersebut.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline* namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus meng*copy* media pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa selain itu media ini belum dilengkapi database pengguna yang bertujuan untuk menyimpan data berupa nama dan nilai siswa.