

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Adobe Flash Cs3 dengan pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan komunikasi matematis siswa pada materi lingkaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* dengan pendekatan matematika realistik untuk kelas VIII SMP ini dikembangkan dengan langkah-langkah (1) *analysis* yaitu diantaranya analisis karakter siswa misalnya kebutuhan-kebutuhan siswa dalam pembelajaran, analisis materi yaitu menentukan indikator,SK,KD serta analisis teknologi pendidikan seperti media pembelajaran disekolah, computer dan sebagainya. (2) tahap *design* yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, serta mengumpulkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan penerapan ke media yaitu penguraian produk berdasarkan *storyboard* dan skenario media yang telah dibuat; (3) *development* , yaitu tahap untuk membuat produk, menyusun angket untuk ahli media dan ahli materi; (4) *implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala kecil, skala sedang dan sekala besar untuk melihat efektifitas media pembelajaran; (5) *evaluation*, yaitu tahap penyempurnaan media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran dan melakukan analisis data pada siswa.

2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dari hasil validasi ahli materi yaitu mendapatkan nilai 61 dengan kategori sangat baik dan ahli media mendapatkan nilai 45 dengan kategori baik. Selain itu multimedia pembelajaran juga memenuhi kriteria praktis dari penilaian siswa yaitu mendapatkan nilai 1101 dengan kategori sangat baik, dan memenuhi kriteria efektif dari hasil evaluasi belajar siswa dengan presentase 85,89%. Dengan demikian multimedia pembelajaran yang dikembangkan berkualitas baik untuk digunakan.

B. Saran

Demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Kepada Para Guru

Agar para siswa semangat untuk selalu belajar dengan giat maka guru seharusnya berusaha untuk meningkatkan khazanah keilmuannya, yaitu , mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu menciptakan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu untuk memulai melatih kretivitas siswa.

2. Kepada Para Siswa

Demi nama baik sekolah, orang tua, dan yang terutama dari masa depan diri sendiri yang gemilang, hendaknya siswa meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal dan banyak membaca buku-buku ilmu pengetahuan di perpustakaan serta mengikuti perkembangan kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara maksimal. Manfaatkan teknologi secara baik dan benar untuk mengasah kemampuan kalian secara baik.

3. Kepada Kepala Sekolah

Agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai secara maksimal sebagai Kepala Sekolah seharusnya selalu mengupayakan dan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan, utamanya mengenai perpustakaan sekolah, dan alat-alat atau media pendidikan lain yang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik, peneliti sebaiknya berusaha mengkaji beberapa metode pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas siswa terutama pemberian soal untuk meningkatkan komunikasi siswa agar siswa terbiasa dengan soal-soal yang bervariasi.