BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu I'ah sebagai salah satu pengajar matematika dan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VII SMP yang belajar di Rumah Belajar Gravitasi dari tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Matematika Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Sebagai Media Pembelajaran Di Rumah Belajar Gravitasi" yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia pembelajaran matematika kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang telah dibangun dapat memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika di dalam kelas, selain itu dengan adanya *mind mapping* dan simulasi dari contoh kasus yang ada dapat mempercepat pemahaman siswa terhadapt materi yang diajarkan.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran matematika kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang telah dibangun dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi matematika kelas VII SMP, hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata pengujian dan hasil pengujian hipotesis yang menunjukan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkannya aplikasi yang dibangun.

5.2 Saran

Dalam pembangunan aplikasi multimedia pembelajaran matematika kelas VII Sekolah Menengah Pertama sebagai media pembelajaran di rumah belajar Gravitasi yang telah dibangun ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin bertambah. Adapun saran-saran terhadap pengembangan multimedia pembelajaran ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Adanya penambahan materi matematika untuk tingkatan selanjutnya dan sebelumnya atau tidak hanya materi matematika kelas VII SMP saja.
2. Materi yang disajikan bisa mengenai pelajaran IPA dan Bahasa Inggris tidak hanya matematika.
3. Aplikasi dapat dibangun dalam bentuk *website* agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh siswa.
4. Bentuk tampilan aplikasi dapat di buat lebih nyata dengan desain yang lebih baik seperti menggunakan desain 3D dan lebih mendekati bentuk aslinya.
5. Lebih banyak lagi bentukan simulasi yang dapat ditampilkan pada setiap bab materinya.
6. Adanya fasilitas pembuatan *mind mapping dan simulasi* sendiri oleh pengguna.