

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan implementasi program pada sistem ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika berhasil dibuat berupa sebuah aplikasi dan dapat digunakan dengan CD interaktif.
2. Terdapat animasi pada sebagian aplikasi media pembelajaran matematika.
3. Data yang terdapat pada database SQLite dapat diupdate.
4. Soal bersifat acak (random).
5. Pada latihan soal tidak bisa kembali kesoal sebelumnya.

5.2 Saran

Dalam pembuatan program ini masih terdapat banyak kekurangan. Saran-saran yang dapat dikemukakan dalam penyempurnaan program tersebut antara lain:

1. Masih ada beberapa bug yang masih belum terdeteksi. Oleh karena itu, aplikasi selanjutnya harus lebih baik.
2. Jumlah materi, latihan soal perlu ditingkatkan.
3. Perlu ditambahkan animasi pada materi.

Daftar Pustaka

Adi Nugroho, 2005, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Yogyakarta, Informatika.

Alzumar Reza Pahlevi , 2013, *Teknologi Multimedia Untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP*, Yogyakarta:STMIK Akakom

<http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
(diakses tanggal 24 September 2013)

Murti Rahayu, 2013, *Aplikasi Belajar Operasi Aritmatika Untuk Anak Kelas 1 SD*, Yogyakarta:STMIK Akakom

Nuniek Avianti Agus, 2008, *Mudah Belajar Matematika Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Suwah Sembiring, 2012, *Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Bangsa*, Bandung, Yrama Widya.P

Yuananda Nur Basmalah, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar*, Yogyakarta:UIN Sunan Kalijaga