

## BAB V

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab sebelumnya maka dapat dibuat satu kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ed interaktif pembelajaran matematika dapat dimanfaatkan oleh guru untuk lebih mudah menjelaskan materi di sekolah. Karena isi materi yang telah diringkas dan tampilan yang membuat siswa tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru.
2. Apabila materi yang disampaikan guru disekolah kurang dimengerti oleh siswa, dengan aplikasi ed interaktif pembelajaran bangun datar yang dibuat, diharapkan siswa tertarik untuk belajar kembali dirumah. Sehingga proses belajar akan lebih efektif dan efisien dan mempunyai nilai lebih menarik.
3. Aplikasi ini menggunakan menu-menu navigasi yang sederhana dan menarik sehingga pamakai tidak akan mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi.
4. Mengembangkan peran aplikasi multimedia dalam tekhnologi informasi.

## Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi yang baik. Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan yaitu :

1. Menu-menu yang ada pada aplikasi sebaiknya dirancang semenarik mungkin, namun juga dapat dimengerti oleh semua user.
2. Sebelum memulai pembuatan aplikasi multimedia sebaiknya memperhatikan hardware dan software yang akan digunakan. Karena apabila kebutuhan hardware dan software tidak terpenuhi, maka program tidak berjalan dengan baik.
3. Proses peng-updatetan aplikasi ini akan dilakukan oleh pembuat. Sehingga apabila user menginginkan versi terbaru maka user harus sabar menunggu.

Demikianlah kekurangan-kekurangannya dalam pembuatan " Media Pembelajaran Matematika Bangun Datar Segi Empat Untuk SMP N 2 Pundong". Diharapkan agar teman-teman dan pembaca sekalian dapat memberikan saran serta kritik yang sifatnya membangun dalam upaya menyempurnakan CD Interaktif kami selanjutnya. Semoga CD Interaktif ini dapat berguna bagi pendidikan dan kemajuan generasi muda selanjutnya.