

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan media dakon untuk meningkatkan hasil belajar matematika matri KPK dan FPB dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua media memiliki kelebihan masing-masing. Kedua media tersebut mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

Analisis yang dilakukan oleh penulis menemukan 12 jurnal yang terkait dengan media konkret. Sedangkan dengan menggunakan teknologi visual hanya baru 1 penelitian. Kedepannya diharapkan banyak penelitian selanjutnya yang dapat mengembangkan media dakon menggunakan teknologi visual.

Namun, dalam mengikuti perkembangan zaman dapat dilakukan media menggunakan teknologi visual, penggunaan media konkret dapat diadaptasi kedalam teknologi visual. Dengan penggunaan teknologi visual dapat melatih siswa untuk berpikir dan bersikap kritis serta melatih lifeskill siswa dalam menggunakan teknologi dan mengikuti perkembangan zaman.

Sedangkan media konkret dapat digunakan di dalam kelas agar

Peningkatan dari setiap proses pembelajaran yang telah di lakukan menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian diatas penulis memberikan beberapa saran.

##### **a. Saran Bagi Guru**

1. Diharapkan dengan penelitian ini untuk mndapatkan nilai hasil belajar yang maksimal, guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran agar suasana kelas menjadi kondusif, menyenangkan dan aktif.
2. Penggunaan media teknologi visual juga bisa menjadi alternatif selain menggunakan media konkret. Guru dilatih untuk membuat inovasi baru dalam penggunaan media.
3. Dalam menggunakan media tknologi visual guru dilatih untuk mempelajari ICT, penggunaan

aplikasi seperti PPT, animaker dan sejenisnya guna membuat media yang menarik menggunakan teknologi.

4. Untuk penggunaan media visual, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas berupa Laptop, PC, dan proyektor.

b. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan lebih banyak lagi penelitian penelitian yang menggunakan media teknologi visual untuk mengembangkan pembelajaran dan media pembelajaran