
| | |
|---|---|
| 11. Tambahkan contoh pada bagian pengertian persamaan linier dua variabel | • Sudah ditambahkan |
| 12. Pada bagian bentuk umum persamaan linier dua variabel “kostanta variabel” diganti dengan “koefesien variabel” | • Sudah diperbaiki |
| 13. Buat satu metode saja | • Sudah diperbaiki yaitu metode eliminasi |
| 14. Tombol-tombol langkah pada metode harus diberikan warna yang berbeda untuk langkah yang sedang dikerjakan | • Sudah diperbaiki |
| 15. LKS kurang interaktif dengan CD pembelajaran | • Sudah diperbaiki |
| 16. Pada LKS tidak ada materi | • Sudah diperbaiki |
| 17. Biarkan siswa menulis pendapat mereka terlebih dahulu pada LKS baru dijelaskan kembari pada CD pembelajaran | • Sudah diperbaiki. |

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk subjek kecil maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif matematika berbasis film kartun dan disertai dengan lembar kerja siswa adalah valid yang artinya layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Sehubungan dengan penelitian yang penulis lakukan maka penulis menyarankan agar media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, selain itu penulis juga menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut untuk kesempurnaan media pembelajaran interaktif matematika berbasis film kartun ini sebagai media pembelajaran yang efektif.

Daftar Pustaka

- [1] Hariyanti, Dwi. 2013. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Filkartika (film Kartun Matematika) Dengan Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas 4 SD*. Madiun: IKIP PGRI Madiun
- [2] Depdiknas. 2008. *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas
- [3] Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers
- [4] Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komputer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [5] Sadiman, Arief S. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [6] Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta

- [7] Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.

