

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Tujuan penelitian telah tercapai karena telah dihasilkan CD pembelajaran berbasis komputer untuk pokok bahasan Gesekan. Dari hasil uji Coba , media ini telah melalui uji ahli dan uji lapangan. Dari hasil uji lapangan menunjukkan bahwa 80,72% siswa menyatakan media ini dapat membantu pemahaman materi gesekan dan digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri maupun secara klasikal.

#### **5.2 Saran**

Beberapa saran yang dapat dikemukakan penulis dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer sub pokok gesekan untuk siswa SMA :

1. Sebelum menjalankan program, sebaiknya siswa mempelajari materi tentang gaya gesekan terlebih dahulu.
2. Praktikum di laboratorium terlebih dahulu supaya tidak sulit untuk menerima animasi yang terdapat dalam media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa. Erlangga.
- Foster, Bob. 2000. *Fisika SMU Kelas 2A*. Jakarta: Erlangga.
- Halliday, David. & Resnick, Robert. 1985. *Fisika* (jilid 1). Jakarta: Erlangga.  
Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Kanginan, Marthen. 2004. *Fisika Untuk SMA Kelas XI (jilid 2A)*. Jakarta:  
Prasetyo, Fransiskus Hadi. 2005. *Pembuatan Program Simulasi Eksperimen  
Efek Fotolistrik Sebagai Media Pembelajaran Fisika  
Modern*. Skripsi Mahasiswa Fisika.
- Prasetyo, Fransiskus Hadi. 2007. *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran  
Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta :  
Ardana Media.
- Syarif, Arry Maulana. 2003. *Bedah ActionScript : Menguasai Penulisan  
Script Macromedia Flash MX*. Jakarta : PT Elex Media  
Komputindo.
- Wijaya, Bernard Hartanto Ferdianto. 2004. *The Magic of Flash MX 2004*.  
[http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/pengertian-video-  
editing.html](http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/pengertian-video-editing.html) (diunduh tanggal 9 Nopember 2012)