

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia materi segitiga adalah efektif. Hal ini di tunjukkan oleh empat indicator efektivitas pembelajaran matematika, yaitu (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang hasil pengamatannya telah mencapai kategori baik, (2) aktivitas siswa yang telah memenuhi criteria waktu ideal, (3) respon positif siswa yang setiap aspek mencapai minimal 85%, dan (4) ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang telah mencapai 88,89%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada siswa, untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Multimedia pembelajaran matematika materi segitiga dikelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo hendaknya di uji cobakan lebih luas lagi, di kelas lain atau sekolah lain, karena multimedia pembelajaran ini telah terbukti efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti lain, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperbaiki hal-hal yang masih kurang dan belum lengkap mengenai multimedia materi segitiga

DAFTAR PUSTAKA

- Andinny, Yuan dan Lestari, Indah. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM, Vol. 01, No. 02, 1 Jun 2016, hlm 169-179
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Bito, Nursiya. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 GorontaloII*. Tesis: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Karimah, Annisa Al,dkk. 2017. *Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 1, No. 1, Agustus 2017 eISSN 2581-253X
- Khanifatul. 2014. *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar: Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media

- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Munir. 2012. *Mulimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Saefuddin, H Azis & Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* . Yogyakarta: Deepublish
- Sitria, Brendana. 2018. *Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Multimedia Segitiga Di Kelas Viii Smp Negeri 11 Gorontalo*. Skripsi: Universitas Negeri Gorontalo
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sumarni, Nani. 2018. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Berorientasi Problem Posing Dikemas dalam CD Interaktif Pada Materi Lingkaran Kelas VIII*. Tesis: Universitas negeri Semarang
- Sumiharsono, Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suryani, Nununk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: teori dan praktik* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Uno, Hamzah B. 2011. *Profesi Kependidikan :Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wintarti, Atik, dkk. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika: Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departmen Pendidikan Nasional