

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, seperti yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi atau dengan kata lain *terdapat pengaruh* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media powerpoint. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji statistika dimana  $t_{hitung} = 1,793 > t_{tabel} = 1,671$  sehingganya  $H_0$  yang menyatakan kemampuan pemecahan masalah yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia sama dengan kemampuan pemecahan masalah yang dibelajarkan dengan *powerpoint* ditolak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada para pengajar, agar kiranya dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika contohnya seperti multimedia pembelajaran, agar bisa lebih merangsang keaktifan siswa serta dapat menarik perhatian siswa untuk lebih giat belajar.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah, agar dapat lebih melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar penggunaan multimedia pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

3. Sebagai peneliti dari tulisan ini merupakan suatu kebanggaan dapat menyelesaikan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Lepas dari itu, peneliti menyadari bahwasanya masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu diharapkan agar kiranya pembaca dapat memberikan saran ataupun tanggapan untuk memperbaiki skripsi ini.

## Daftar Pustaka

- Andi & Madcoms. 2005. *Mahir Dalam 7 Hari Microsoft Powerpoint 2003*. Yogyakarta: ANDI
- Andi & Wahana. 2010. *Panduan Praktis Microsoft Office 2010*. Yogyakarta : ANDI OFFSET
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persabda
- Asfar & Nur. 2018. *Model Pembelajaran PPS (Problem Posing & Solving)*. Sukabumi : CV Jejak
- Atmawarni. 2011. *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*. Jurnal Ilmu Sosial Volume 4 Nomor 1
- Darma,dkk. 2009.*Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita. PT. TransMedia
- Harini, Asih widi & Sanjaya,Ridwan.2010.*Panduan Cepat Menguasai Powerpoint 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Julia, Dkk. 2018. *Prosding Seminar Nasional*. Jawa Barat : UPI Sumedang
- Khuzaini, Nanang. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X Semester II Materi Pokok Trigonometri*. Jurnal Agri Sains Volume 5 Nomor 2
- Machmud, Tedy. 2013. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi, Pemecahan Masalah Matematis Self-efficacy Siswa SMP Melalui Pendekatan Problem-Centered Learning dengan Strategi Scaffolding*. Desertasi Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Pascasarjana UPI Bandung
- Munir.2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nissa, Ita Chairun. 2015. *Pemecahan Masalah Matematika (Teori dan Contoh Praktek)*. Lombok : Duta Pustaka Ilmu
- Pomalato, Sarson. 2005. *Pengaruh Penerapan Model Treffinger Pada Pembelajaran Matematika dalam Mengembangkan Kemampuan Kreatif Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*

- Kelas 2 Sekolah Menengah Pertama. Desertasi Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UPI*
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Putri,Zahwa S. 2017. *Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Pokok Persegi Panjang Dan Persegi Kelas VII Di MTS AL-ULUM Medan*. Jurnal. Vol. VII, No. 1, P-ISSN: 2087-8249, E-ISSN: 2580-0450.
- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Roebiyanto & Harmini. 2017. *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Bandung : Pt. REMAJA ROSDAKARYA
- Saleh. 2016. *Pengaruh Media (Aplikasi Geogebra) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang Beraturan di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo*. Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UNG.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : PT. TARSITO Bandung
- Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana,Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suyanto, Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Strategi Mening: Erlangga
- Tjokoro,SL. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: PT. Gramedia
- Uno, Hamzah B. 2011. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Askara
- Wahyudi, Anugraheni. 2017. *Strategi Pemecehan Masalah Matematika*. Satya Wacana University Press :
- Winarno, Edy, dkk. 2015. *Grafik Dan Animasi Professional Powerpoint*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo