

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran lingkaran lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media powerpoint di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru, agar hendaknya menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran matematika, karena multimedia pembelajaran memberikan hasil yang lebih baik.
2. Diharapkan kepada siswa, agar tetap berperan aktif dalam proses pembelajaran, berusaha meningkatkan rasa ingin tahu dan tetap semangat dalam belajar untuk menuntut ilmu pengetahuan.
3. Diharapkan kepada pihak sekolah, hendaknya dapat memediasi atau memfasilitasi sarana dan prasarana sekolah sehingga penggunaan multimedia ini pada proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
4. Kepada peneliti lain, perlu adanya penelitian lanjutan mengenai multimedia pembelajaran ini terhadap hasil belajar matematika siswa untuk materi-materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi & Madcoms. 2005. *Mahir Dalam 7 Hari Microsoft Powerpoint 2003*. Yogyakarta: ANDI
- Andinny, Yuan dan Indah, Lestari. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika*. (jurnal). Jakarta: JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 169–179
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Atmawarni. 2011. *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah*. Jurnal Ilmu Sosial Volume 4 Nomor 1
- Bitto, Nursiya. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo
- Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita. PT. TransMedia
- Effendi, Ramlan. 2016. *Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pembelajaran Matematika SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1
- Harini, Asih widi & Sanjaya, Ridwan. 2010. *Panduan Cepat Menguasai Powerpoint 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Katili, F. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas X SMK Negeri 1 Batudaa*. Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UNG,
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

- 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
- Marzeno. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNG. Tidak dipublikasikan.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar*. Depok: Prenadamedia Group
- 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. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Solimun, dkk. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem*. Malang: UB Press
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rosita. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press

Susanto,Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:
Kencana Prenada Media Grup

Susilana, Rudi & Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana
Prima

Tjokoro,SL. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: PT. Gramedia

Winarno, edy, dkk. 2015. *Grafik Dan Animasi Professional Powerpoint*. Jakarta:
PT Elex Media Komputindo

Yusuf, Muri. 2014. *Metode penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian
Gabungan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP