

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

berdasarkan uraian di atas dan hasil pengujian analisis yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dalam hal ini hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Gorontalo yang dibelajarkan menggunakan multimedia pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan *powerpoint*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi tabung kelas IX SMP Negeri 2 Gorontalo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian dan kesimpulan yang didapat, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru, agar hendaknya menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika terutama pada materi tabung karena multimedia pembelajaran ini memberikan hasil yang lebih baik dari media lain seperti media *powerpoint* serta memilih model dan metode yang bersesuaian dengan materi yang diajarkan.
2. Diharapkan kepada siswa, Agar terus berperan aktif dan semangat pada saat pembelajaran apapun media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga

kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih baik dan lebih memahami dengan benar informasi-informasi dan ilmu yang diberikan pada saat pembelajaran.

3. Diharapkan kepada pihak sekolah, untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih maksimal agar guru-guru bisa lebih menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya seperti multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiny, Yuan dan Indah, Lestari. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap hasil Belajar Matematika. (jurnal)*. JKPM, Vol.01, No.02;01 jun 2016, hal. 169-179.
- Arsayad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barnett, V. Neter, J. & Wasserman, W. 1975. Applied Linear Statistical Models. *Journal of the Royal Statistical Society. Series A (General)*.
<https://doi.org/10.2307/2984653>
- Ferguson, George Andrew. 1989. *Statistical Analysis in Psychology and Education*. Singapore: Mc Graw. Hill International Book Company
- Harini, Asih, W, & Sanjaya, Ridwan. 2010. *Panduan Cepat Mengusai Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hasnida. 2004. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhlisrarini, A. H. D. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Novitasari Dian. 2016. *Pengaruh Penggunaan Multimedia interaktif Terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Jurnal Pendidikan dan Matematika, Volume 2 Nomor 2, Hal. 8*
- Putra, Syahrizal D. 2017. *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Subaryana. 2005. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: IKIP PGRI Wates.
- Subchan, dkk. 2018. *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sudjana. 2005. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2005. *Memahami penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M. S. 2019. *Buku Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Persada.

Sundyana, Rosita. 2015*. *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rosita. 2015. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. S. A & Aditin, Putria. 2018. *Model Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Perda Media Grup.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offeet.

Widjaya, Ardhi. 2013. *Seluk Beluk Tunanetra & Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Javalitera.

Winarno, E, dkk. 2015. *Grafik dan Animasi Profesional Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputudo.