

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Multimedia interaktif merupakan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.
2. Interaktif pada multimedia berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. Interaktif merupakan suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran aktif. Aktif tidak hanya memungkinkan pengguna melihat dan mendengar akan tetapi pengguna dapat melakukan sesuatu pada multimedia tersebut.
3. Dalam merancang pembelajaran multimedia interaktif sangat diperlukan penerapan prinsip-prinsip dari multimedia pembelajaran dikarenakan dapat meningkatkan kualitas tampilan multimedia pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa memahami pelajaran. Prinsip- prinsip tersebut antara lain: Prinsip Koherensi, (2) Prinsip Signaling, (3) Prinsip Redundansi, (4) Prinsip Spatial Contiguity, (5) Prinsip Segmenting, (6) Prinsip Pengulangan, (7) Prinsip Pre-training, (8) Prinsip Modality, (9) Prinsip Multimedia, (10) Prinsip Personalization, (11) Prinsip Suara atau Audio, (12) Prinsip interactive.

4. Karakteristik dari multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu: 1) Multimedia memiliki lebih dari satu unsur media yang terdiri dari unsur media audio dan visual, 2) Multimedia bersifat interaktif, 3) Multimedia mudah dalam pemrogramannya sehingga dapat digunakan oleh setiap orang, 4) Multimedia bisa membuat pembelajaran menarik dan bervariasi, 5) Bersifat mandiri.
5. Multimedia interaktif merupakan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran mandiri khususnya pada mata pelajaran matematika, apalagi pada masa pandemi ini mengakibatkan siswa harus belajar di rumah atau lebih jelasnya yaitu belajar mandiri tanpa bimbingan dari guru.
6. Adanya tampilan yang menarik, gaya bahasa yang sesuai, mudah dalam penggunaannya serta memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran. Menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi dari peserta didik sehingga berujung pada peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri.
7. Prinsip-prinsip suatu multimedia interaktif yang menghasilkan suatu karakteristik dari multimedia interaktif, menjadikan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran mandiri. Selain itu, terkait dengan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mandiri ini juga ada hubungannya dengan ciri-ciri pembelajaran mandiri serta prinsip dan karakteristik dari multimedia interaktif. Sehingga pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan solusi dari pembelajaran mandiri.

5.2 Saran

Pada masa pandemi sekarang ini akan lebih bagus menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Karena berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran dengan adanya penerapan dari prinsip-prinsip multimedia dapat mempermudah siswa dalam berinteraksi dengan media, memiliki tampilan yang menarik siswa dalam pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami konsep dari suatu materi atau isi dari materi tersebut. Sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian saya mungkin masih banyak memiliki kekurangan. Penelitian ini juga merupakan penelitian baru di jurusan saya (penelitian kepustakaan), disini juga saya hanya memakai sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung, dimana data tersebut di ambil pada literatur-literatur yang mendukung seperti jurnal, laporan, atau artikel untuk melengkapi data yang dikumpulkan dan yang akan diteliti. Menurut peneliti akan lebih bagusnya yaitu menambahkan sumber data primer yaitu sumber data yang diperoleh langsung dari sumber yang asli, atau lebih jelasnya mewawancarai ahli pembuat multimedia interaktif serta yang menggunakan multimedia interaktif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. (2009). *Matematika Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Penilaian Portofolio di SMPN 10 Kota Gorontalo*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran , Vol.16, 125-130.
- Adam, S., dan Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa kelas X SMA Ananda Batam*. CBIS Journal , Vol. 3, 78-90.
- Almara'beh, H., Amer, E. F., dan Sulieman, A. (2015). *The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education*. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering , Vol. 5, 761-764.
- Andinny, Y., dan Lestari, I. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM, Vol. 1, 169-179.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bito, N., dan Lokiman, R. (2020). *Pengaruh Penerapan Multimedia Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP*. (KNPMP) V , 1-12.
- Darmayasa, J. B., dan Hutauruk, A. J. (2018). *Buku Ajar Matematika Sekolah SMP*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fahmi, S. (2018). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Cv.Bildung Nusantara.
- Fahrurrozi, dan Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaishwara, 104-117.
- Hakiki, H., dan Abdulrahman. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Mandiri Berstruktur Terhadap Hasil Belajar Servis Pendek Bulutangkis*. Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, Vol. 05, 313-320.
- Hakim, A. R., dan Windayana, H. (2012). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar (EDUHUMANIORA), Vol. 4, 1-13.

- Handayani, N. N., Dantes, N., dan Suastra, I. W. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Mandiri Terhadap Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 3 Singaraja*. e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar , Vol. 3, 1-10.
- Hulukati, Evi. 2013. *Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Penemuan Terbimbing Menggunakan Tugas Bentuk Superitem*. Laporan Tahunan. Bidang Ilmu Pendidikan: PENELITIAN HIBAH BERSAING. Universitas Negeri Gorontalo, 30 Oktober.
- Inah, E. N., Ghazali, M., & Santoso, E. (2017). *Hubungan Belajar Mandiri Dengan Prestasi Belajar Pai Di Mtsn 1 Konawe Selatan*. Jurnal Al-Ta'dib , Vol.10, 19-36.
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan , Vol. 2, 17-26.
- Istiqlal, M. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPMAT) , Vol. 2, 43-54.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Kartikasari, G. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Jurnal Dinamika Penelitian , Vol. 60-77.
- Khanifah, S., Krispinus, K. S., dan Sri, S. (2012). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian.
- Kusuma, R. D., Nasution, S. P., dan Anggoro, B. S. (2018). *Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer*. Jurnal Matematika (DESIMAL) , Vol. 1, 191-199.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam , Vol. 37, 27-33.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (Prinsip-Prinsip dan Aplikasi)*. Surabaya: ITS Press.

- Mulyono, D. (2017). *The influence of learning model and learning independence on mathematics learning outcomes by controlling students' early ability*. International Electronic Journal Of Mathematics Education , Vol. 12, 689-708.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Nasib, S. K., Abas, K., dan Abdul, A. W. (2020). *Pengaruh Penggunaan Power Point Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dimensi Tiga*. JMathEdu , Vol. 1, 75-82.
- Novitasari, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (FIBONACCI) , Vol. 2, 8-18.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran* . Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Paseleng, C. M., dan Arfiyani, R. (2015). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (SCHOLARIA), Vol. 5, 131-149.
- Pribadi, D. B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* . Jakarta: Kencana.
- Putra, R. A., Kamil, M., dan Pramudia, J. R. (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Antologi Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 1, 24-36.
- Ratnaningsi, N., dan Patmawati, H. (2016). *Developing Character Based Interactive Learning Media To Facilitate Students' Self-Learning Of Mathematics Capita Selecta*. (A research on mathematical critical and creative thinking skills of Mathematics department students of teachers training and education faculty of Siliwangi University , Vol. 1, 445-450.
- Sagala, S. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran* . Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumardiono. (2013). *Belajar Mandiri (Self-Directed Learning)*. Jakarta: Rumah Inspirasi dan Bentang Ilmu.
- Sukmana, Adrianus I W. I., dkk. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berpendekatan Kontekstual Untuk Siswa*

Kelas Viii Di SMP Negeri 4 Singaraja. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Tekn , Vol. 3, 1-13.

- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.
- Supardi, A. (2014). *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , Vol. 1, 165-166.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar , Vol. 2, 43-48.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, D. R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran* . Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, D., dan Siagian, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan , Vol. 2, 187-200.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan , Vol. 2, 103-114.
- Uno, H. B. (2009). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, A., dan Roza, A. S. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yamin, D. H., dan Ansari, D. B. (2012). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual siswa*. Ciputat: REFERENSI (GP Press Group).
- Yaumi, D. M. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.