

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Gorontalo yaitu kelas IX-7 dan IX-9 dengan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif dan media power point pada materi bola dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *power-point*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, serta dari kesimpulan yang diperoleh, dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru, agar hendaknya menggunakan multimedia pembelajaran karena multimedia pembelajaran memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan media yang lain seperti media power point. Serta pemilihan model dan metode yang bersesuaian dengan materi yang akan diajarkan.
2. Diharapkan kepada siswa, Agar terus berperan aktif dan semangat pada saat pembelajaran.
3. Diharapkan kepada pihak sekolah, Untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih maksimal agar guru-guru lebih menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andinny, Y dan Lestari I . 2016. *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika* . JKPM, Vol.01, No.02, 01 jun 2016, hlm. 169-179
- Ferguson, G. A. 1989. *Statistical Analysis in Psychology and Education*. Singapore: Mc Graw. Hill International Book Company
- Harini, A. W & Sanjaya, R . 2010. *Panduan Cepat Menguasai Powerpoint 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Mujjani, D. S. 2016. *Pengaruh Media pembelajaran dan kecerdasan logis matematis terhadap hasil belajar matematika siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar volume 7 edisi 2
- Netter, J. 1974. *Applied Linear Statistical Models*. Illionis: Richard, D. Irwan. Inc
- Putra, I. E. 2003. *Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif*. Jurnal TEKNOIF, Vol.1, No.2, Edisi Oktober 2013
- Putra, S. D. 2017. *Belajar Mandiri Addobe Flash CS6*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. 2015. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Sundayana, R. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Surjono, H. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press
- Suyanto, M . 2005. *Multimedia*. Yogyakarta : C.V andi offset.
- Trianto. 2007. *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wati, E . 2016 . *Ragam media pembelajaran* .Jakarta : Kata pena
- Wibawanto, W. 2017 . *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif* . Jember : Cerdas Ulet Kreatif

Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta:
Kencana