

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada materi bola dapat ditingkatkan setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, maka hipotesis dapat diterima. Peningkatan rata-rata hasil belajar matematika pada materi bola melalui satu siklus ini memperoleh nilai sebanyak 19 siswa tuntas atau sekitar 90,5% dan 2 siswa tidak tuntas atau sekitar 9,5% dengan total hasil capaian 90%. Rata-rata hasil belajar matematika pada materi bola sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu minimal 85% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.

1.2 Saran

Adapun saran yang dapat diajukan yaitu dalam pembelajaran matematika guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan bahan pertimbangan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dan perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan penelitian yang sama menggunakan multimedia pembelajaran tetapi dengan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Adam, S & Syastra, M.T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, *Jurnal CBIS*. 3(2), ISSN: 2337 – 8794, 78-90.
- Arikunto, S, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asrori, Mohammad. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 20 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartanto, Agus. (2013). *Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen*, *Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*. 2(1), ISSN: 2302-1136, 85-89.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istiana, Galuh Arika, dkk. (2015). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014*, *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4(2), ISSN: 2337-9995, 65-73.
- Kurniasih, S .2014. *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk pengembangan Profesi Guru*. Kata Pena
- Kuswanto, J & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*, *Jurnal Media Infotama*. 14(1), ISSN: 1858 – 2680, 15-20.
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Novitasari, Dian. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika*, *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2), ISSN: 2460-7797, 8-18.
- Nurita, Teni (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Misykat*. 3(1), 171-187.
- Prasetyana, Septina Dwi, dkk. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning yang di Integrasikan dengan Group Investigation*

- pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan, Jurnal Inkuiri.* 4(2), ISSN: 2252-7893, 135-148.
- Priyanto, Dwi. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer, Jurnal Kependidikan.* 14(1), ISSN: 1410-0053
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan.* Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Saputra, Wawan. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer, Jurnal Speed.* 4(2), ISSN: 1979-9330, 60-67.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhendri, Huri. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar, Jurnal Formatif.* 3(2), ISSN: 2088-351X, 105-114.
- Suherman, Erman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer.* Bandung: Jica.
- Surjono, H.D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Yogyakarta: UNY Press.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikassi Pendidikan.* 2(2), ISSN: 2549 – 1725, 103-114.
- Waskito, Danang. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia, Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.* 9(1), ISSN: 1979-9330.
- Wibawa, Sutrisna. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: FSB UNY
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, E. J. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV, Jurnal Riset Unggulan.* 2(1), ISSN: 2302-1136