

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan temuan pada hasil penelitian dan pembahasan pada sebelumnya didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika saat ini kurang maksimal, baik ditinjau dari system pembelajaran maupun dari kemampuan pendidik dalam melaksanakan rencana pembelajaran.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pembelajaran matematika pada materi peluang secara signifikan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan pembelajaran matematika pada materi peluang dengan menggunakan multimedia dengan program power point yang dapat meningkatkan pembelajaran pada peserta didik kelas IX J mengalami peningkatan hasil belajar.
4. Terdapat perbedaan peningkatan pembelajaran matematika pada materi peluang dengan menggunakan multimedia yang berpengaruh pada Efektifitas pembelajaran matematik peserta didik yang mengalami peningkatan secara signifikan.
5. Aktivitas peserta didik pada pembelajaran matematika dengan bantuan multimedia menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran matematik. Terlihat dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari pembelajaran siklus pertama, siklus kedua dan juga siklus ketiga lebih aktif.

Hal ini memungkinkan lebih meningkatkan efektifitas pembelajaran matematik peserta didik yang menuju hasil belajar yang lebih baik. Pada siklus ke tiga lebih efektif dari pada siklus kedua dan kesatu.

B. SARAN

Saran – saran dari penulis berdasarkan pertimbangan dari hasil penelitian, pembahasan dan simpulan, diantaranya adalah sebagai berikut ;

1. Pembelajaran Matematika saat ini kurang maksimal, oleh sebab itu alangkah lebih baiknya jika seorang pendidik terus memperdalam kembali tentang teknologi pembelajaran yang menyangkut tentang makna dan komponen system pembelajaran.
2. Alangkah lebih baiknya jika dalam proses pembelajaran sumber daya manusia, waktu pengembangan dan fasilitas yang mendukung diperlukan bagi para pendidik yang hendak mengadakan penelitian pengembangan. Hendaknya menciptakan suasana dikelas yang menyenangkan dengan memberikan pujian pujian atau membantu peserta didik yang mendapat kesulitan. Suasana yang menyenangkan akan menumbuhkan keberanian dan merasa percaya diri dalam mengkomunikasikan ide – ide matematika dalam proses pembelajaran.
3. Alangkah lebih baiknya jika mengembangkan multimedia berbasis ICT memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media yang lain, oleh sebab itu dengan program pawner point hendaknya pada setiap bahasan menyertakan game matematika yang menantang, hal ini mengacu pada hasil

penelitian bahwa motivasi dan aktivitas belajar peserta didik menjadi tinggi ketika belajar matematika dirancang dengan cara ini.

4. Hasil pengembangan yang menggunakan disain penelitian pengembangan yang membandingkan pembelajaran dengan bantuan multimedia program power point, oleh sebab itu alangkah lebih baiknya melaksanakan penelitian dan pengembangan pada setiap pokok bahasan sehingga dapat menemukan sesuatu yang baru yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik berikutnya pada pembelajaran matematika.