

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE (E-learning Xhtml Editor)* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 1 Ciasem dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai hasil *posttest* sebesar 74,29. Berdasarkan kategori distribusi frekuensi *posttest* memperoleh sebaran nilai hasil belajar siswa pada kategori sangat baik yaitu 14,3%, kategori baik yaitu 68,6%, dan kategori cukup yaitu 17,1% sedangkan *pretest* memperoleh sebaran nilai hasil belajar siswa pada kategori cukup yaitu 42,9% dan kategori kurang yaitu 57,1%.
2. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE* terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata respon siswa sebesar 93,73%.
3. Pengaruh multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 1 Ciasem memperoleh pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji linearitas didapat $0,519 > 0,05$. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai F hitung = 27,588 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, Kemudian dari hasil uji koefisien korelasi didapatkan nilai signifikansi variabel x dan y sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisiennya sebesar 0,675 yang artinya terdapat hubungan dengan kriteria kuat. Dan dari hasil uji determinasi didapatkan nilai R Square = 0,455 yang artinya pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE (E-learning Xhtml Editor)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 45,5%.

5. 2. Implikasi

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan penggunaan multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran untuk menyampaikan materi sangatlah penting karena dengan adanya multimedia pembelajaran yang tepat yang digunakan oleh guru, maka daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan juga menjadi lebih mudah untuk dipahami sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *EXE* lebih menarik, hal ini dikarenakan multimedia pembelajaran berbasis *EXE* dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dan dapat membuat siswa memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru. Keruntutan materi, daya tarik gambar maupun video yang dapat menimbulkan keingintahuan siswa yang dapat menyebabkan siswa berfikir dan lebih memperhatikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyebutkan ada pengaruh yang tinggi dari penggunaan multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE*, diharapkan guru-guru didorong untuk menggunakan multimedia yang lebih bervariasi salah satunya menggunakan multimedia pembelajaran *EXE* dalam kegiatan belajar mengajar, agar penyampaian materi lebih komunikatif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

5. 3. Rekomendasi

Setelah dilaksanakannya penelitian dan pembahasan penelitian, penulis mengharapakan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE* digunakan sebagai bahan pertimbangan menjadi salah satu multimedia untuk meningkatkan kualitas sekolah khususnya pada pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

Guru dapat menerapkan multimedia pembelajaran matematika berbasis *EXE* pada pembelajaran matematika atau pembelajaran lainnya agar hasil belajar siswa meningkat.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian ini agar siswa lebih mudah memahami materi dengan bantuan multimedia sehingga hasil belajar semakin meningkat, bukan hanya pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar saja melainkan pada pokok bahasan yang lainnya ataupun mata pelajaran yang lain.

