

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Kesimpulan dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan di kelas X2 dan X3 SMAN 2 Kota Cirebon adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan program *Microsoft Mathematics* berbeda namun tidak secara signifikan dengan siswa yang tidak menggunakan program *Microsoft Mathematics* dalam mempelajari materi persamaan kuadrat.
2. Kemampuan penerapan siswa yang menggunakan program *Microsoft Mathematics* berbeda secara signifikan dengan siswa yang tidak menggunakan program *Microsoft Mathematics* dalam mempelajari materi persamaan kuadrat.

Dalam penelitian ini, penggunaan *software* sebagai media pembelajaran hanya berfokus untuk kognisi manusia, bukan untuk kehidupan manusia sepanjang hayat.

Digunakannya program *Microsoft Mathematics* dalam pembelajaran matematika membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak lagi bersifat verbal/abstrak.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dari simpulan yang telah dijelaskan di atas, penulis memiliki beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, masukan dan saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini memberikan informasi kepada para guru, bahwa penggunaan program *Microsoft Mathematics* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi para guru agar dapat memanfaatkan program *Microsoft Mathematics* secara semaksimal mungkin dengan tetap mengacu pada kebutuhan belajar siswa.

Untuk menggunakan program *Microsoft Mathematics* sebagai media dalam pembelajaran matematika, guru sebaiknya memberikan pemahaman konsep terlebih dahulu kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari agar siswa tidak mengalami kebingungan dalam mengoperasikan program tersebut.

### **2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Dinamika kemajuan produk-produk teknologi yang inovatif seyogyanya dapat dioptimalisasikan ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal demikian ini seharusnya bisa dijadikan peluang sekaligus tantangan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademisi menyiapkan teknolog pendidikan/pembelajaran serta pendidik dan tenaga kependidikan yang menguasai teknologi informasi dan komunikasi serta multimedia.

### 3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti penggunaan program *Microsoft Mathematics* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada mata pelajaran matematika, perlu kiranya diadakan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan program *Microsoft Mathematics* ataupun hubungan program *Microsoft Mathematics* terhadap faktor-faktor lainnya di bidang pendidikan.

### 4. **Bagi Siswa**

Melalui pemanfaatan program *Microsoft Mathematics* dalam pembelajaran matematika, siswa diharapkan mulai membiasakan diri untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan *software-software* yang berkaitan dalam proses pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran siswa itu sendiri. Siswa jangan lagi hanya pasif menerima materi pelajaran dari guru, melainkan siswa juga harus berinisiatif memanfaatkan lingkungan sekitar untuk meningkatkan kualitas belajarnya.