

## V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan temuan maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar akan meningkat jika siswa memiliki persepsi yang positif terhadap pelajaran, tingginya pemanfaatan media komputer, dan tingginya motivasi belajar. Secara rinci penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara persepsi siswa pada mata pelajaran dengan prestasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa, dengan koefisien regresi  $\hat{Y} = 2,181 + 0,877 X_1$  dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar akan meningkatkan prestasi belajar matematika sebesar 3,058, artinya jika siswa memiliki persepsi yang positif maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat;
- 2) Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara pemanfaatan media komputer dengan prestasi belajar siswa dengan koefisien regresi  $\hat{Y} = 21,811 + 0,716 X_2$  dimana kenaikan 1 skor variabel penggunaan media komputer akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 22,527, artinya jika persepsi siswa positif terhadap pemanfaatan media komputer maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat;

3. Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa dengan koefisien regresi  $\hat{Y} = 4,324 + 0,887X_3$  dimana kenaikan 1 skor variabel motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 5,211, artinya artinya jika motivasi belajar siswa tinggi maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat.
4. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi siswa pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar dengan prestasi belajar dengan koefisien regresi  $\hat{Y} = 7,114 + 0,251X_1 + 0,494X_2 + 0,142X_3$ , dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 8,001, artinya jika jika persepsi siswa terhadap pelajaran positif, siswa memanfaatkan media komputer, dan motivasi semakin tinggi maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

## 5.2 Implikasi Penelitian

Dari hasil analisis, implikasi penelitian yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini antara lain dalam pengelolaan pembelajaran agar dapat mengatasi mengetahui bagaimana persepsi warga belajar, kesulitan-kesulitan yang terjadi pada warga belajar dalam memahami materi pembelajaran sedangkan secara praktis, yaitu;

1. Bagi warga belajar dapat menguasai materi melalui pemanfaatan media komputer sebagai pengalaman baru, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Bagi tutor dapat meningkatkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogic dan dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar warga belajar, dengan melakukan proses pembelajaran dengan media komputer.
3. Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan media komputer dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian ini berguna untuk meningkatkan kemampuan meneliti dan hasilnya menjadi dasar untuk meningkatkan profesionalisme, serta dapat dijadikan bahan rujukan penelitian lebih lanjut atau penelitian lain pada waktu yang akan datang.
4. Bagi PKBM Taruna Jaya, diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

### **5.3 Saran**

Beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan prestasi belajar adalah:

1. guru diharapkan dapat memperhatikan faktor persepsi siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif di kelas dengan memodifikasi metode pembelajaran yang digunakan dan mengembangkan beberapa metode yang tepat dan bervariasi sehingga mampu menumbuhkan rasa

senang dan berminat serta mudah untuk mempelajari Matematika., dimana sesuai temuan siswa tidak hanya hadir saja disekolah tetapi harus memiliki persepsi untuk menguasai matematika secara baik dan penting untuk kehidupan sehari-hari.

2. guru memberikan media yang tepat karena kadang untuk pembahasan materi tertentu justru penggunaan komputer akan kurang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. guru diharapkan dapat perkembangan prestasi belajar sehingga bila prestasi belajar siswa turun dapat segera dapat dievaluasi guna mencari permasalahan yang terjadi dan mencari alternatif pemecahan masalah selanjutnya sebagai kawasan teknologi pendidikan bidang pengelolaan misalnya dengan memaksimalkan sumber belajar yang ada.
4. siswa hendaknya menyadari tentang pentingnya belajar ditunjukkan dengan motivasi belajar yang tinggi sehingga mampu meningkatkan prestasi belajarnya sesuai indikator yang paling lemah adalah siswa jarang melakukan kegiatan belajar matematika di luar jam pelajaran sekolah.