

BAB V

PENUTUP

A.Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

Model pembelajaran *quantum teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* efektif digunakan pada materi lingkaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Bati-Bati menjelaskan bahwa Model *quantum teaching* efektif digunakan di SMPN 2 Bati-Bati.

B.Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah dan guru matematika diharapkan dapat menjadikan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* sebagai salah satu bentuk alternatif pembelajaran khususnya dalam bidang matematika.
2. Menurut saya Model Pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* ini baik digunakan dalam pembelajaran matematika, karena semua peserta didik dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran mulai dari menumbuhkan rasa ingin belajar sampai dengan adanya pengulangan materi dan pemberian hadiah (*reward*) atas proses pembelajaran yang dilakukan.

3. Bagi para peneliti lain, karena berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dengan pokok bahasan yang lebih luas untuk konsep matematika lainnya, serta dengan pengelolaan waktu yang lebih baik sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih akurat.
4. Bagi para pembaca, semoga bermanfaat untuk menambah wawasan.