

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis komputer dengan konteks Islam melayu pada materi barisan dan deret aritmetika, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis komputer dengan konteks Islam Melayu pada materi barisan dan deret aritmetika yang dikembangkan memiliki kriteria valid. Kevalidan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dengan para ahli (validator) pada tahapan *expert review*. Validator menyatakan valid suatu produk media pembelajaran secara kualitatif memiliki aspek dari konten, desain, dan kualitas teknik. Valid dari aspek konten materi dengan rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat baik dinilai dari segi materi didalam isi dari media pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum, kompetensi, indikator, menggunakan konsep yang mudah dipahami oleh peserta didik, konten materi yang dikaitkan dengan konteks Islam melayu, terdapat unsur kemampuan pemecahan masalah serta materi yang ada pada dalam media pembelajaran telah sesuai yaitu materi barisan dan deret aritmetika. Valid dari aspek desain media dengan persentase rata-rata 97,78% dengan kategori sangat baik dinilai dari segi tampilan pada media pembelajaran, tata letak desain media dan pemilihan warna pada media

tidak berlebihan. Valid dari aspek kualitas teknik, yaitu valid dari segi kualitas teknis ini meliputi kualitas penulisan atau bahasa dalam media pembelajaran yang digunakan bahasa sesuai PUEBI, kalimat mudah dipahami, jelas, dan tidak bermakna ganda, serta konsisten dengan kata digunakan.

2. Media pembelajaran matematika berbasis komputer dengan konteks Islam melayu pada materi barisan dan deret aritmetika yang telah dikembangkan memiliki kriteria praktis. Media dikatakan praktis berdasarkan aspek dari kejelasan, kemenarikan, efektivitas, penerapan, dan penerimaan pengguna serta penerimaan organisasi. Kepraktisan dari media pembelajaran ini dilihat dari hasil angket kepraktisan peserta didik pada tahap *one-to-one* dengan persentase rata-rata 87% dengan kategori sangat baik, *small group* dengan persentase rata-rata 86,22% dengan kategori sangat baik, dan *field test* dengan persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat baik. Kepraktisan suatu produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna. Peserta didik mudah menggunakan media pembelajaran tanpa bimbingan, peserta didik terbantu dalam memahami materi barisan dan deret aritmetika dengan adanya animasi yang ilustrasi lebih nyata, peserta didik memahami bahasa yang digunakan dengan kalimatnya jelas.
3. Media pembelajaran matematika berbasis komputer dengan konteks Islam melayu pada materi barisan dan deret aritmetika yang telah dikembangkan memiliki dapat melatih kemampuan pemecahan masalah siswa. Kemampuan pemecahan masalah dilihat dari proses siswa mengejakan

konten pada media pembelajaran. kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat berdasarkan tahapan Poyla yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah, dan melakukan pengecekan kembali. Dari analisis peneliti menyimpulkan sebagian besar peserta didik dapat terampil dalam memecahkan masalah pada media pembelajaran dengan rata-rata 85,6.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang untuk guru, peserta didik, dan peneliti selanjutnya, yaitu :

1. Sekolah diharapkan dapat melatih guru-guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran komputer dan android dengan beragam aplikasi.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dan android untuk materi matematika lainnya yang kreatif dan inovatif sehingga menarik minat peserta didik.
3. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan konteks Islam melayu pada materi barisan dan deret aritmetika ini sebagai sumber belajar, dan menambah pengetahuan baru.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi lain, media tidak hanya dioperasikan pada komputer/laptop dan *android* tapi juga dalam bentuk *website*, *IOS*, dan *MacOs*, serta menggunakan jenis kelas online selain *google classroom* seperti Edmodo dan Schoology.