

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan dikategorikan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Berdasarkan penilaian tersebut media dapat digunakan untuk mengoptimalkan dalam proses pembelajaran yaitu terletak pada tampilan yang menarik, karena terdapat desain baru yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. media pembelajaran juga menggunakan konteks yang belum pernah digunakan pada penelitian sebelumnya, sehingga bisa menambah pengalaman baru bagi siswa. Hal ini terlihat dari penilaian ahli media dengan perolehan nilai 98,46%, dari ahli materi memperoleh nilai 98,66% dan dari Guru sebesar 96%. Revisi komentar dan saran serta penilaian dari validator menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terkategori sangat valid.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil dari aspek yang dinilai oleh siswa. Hal ini terlihat dari komentar dan saran yang diperoleh dari lembar angket kepraktisan serta wawancara terhadap siswa. Pada uji coba tahap *one to one* memperoleh persentase sebesar 98,51% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap *small group* memperoleh persentase sebesar 97,15%

dengan kategori sangat praktis. Pada tahap terakhir yakni *field test* memperoleh persentase sebesar 98,75% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil perhitungan angket pada tahap *one to one, small group, dan field test*. Untuk melihat kepraktisannya yaitu berdasarkan cara menggunakan media yang mudah, terdapat penjelasan materi, rumus, dan juga contoh, serta dilengkapi dengan *small game* dan *quiz*. Sehingga bisa dengan mudah memahami materi perbandingan dalam proses pembelajaran, dan dapat dilakukan dimana pun berada serta dapat diakses melalui *online* maupun *offline*. Pada uji coba tahap *one to one* memperoleh persentase sebesar 98,51% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap *small group* memperoleh persentase sebesar 97,16% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap terakhir yakni *field test* memperoleh persentase sebesar 98,75% dengan kategori sangat praktis.

3. Memiliki efek potensial terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket minat belajar siswa yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 55,26% dengan kategori kurang baik dan sesudah menggunakan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 97,36% dengan kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain yang mendapatkan nilai sebesar 0,94 dan termasuk dalam kategori tinggi.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran perbandingan dengan konteks *lelang sadap getah karet* sebagai sumber belajar
2. Bagi Guru, hendaknya dapat memanfaatkan media pembelajaran perbandingan yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran karena memuat masalah kontekstual
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi Guru-Guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan konteks *lelang sadap getah karet* pada mata pelajaran lain di SMP Negeri 6 Sungai Lilin
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *software* dengan kontekstual dan materi yang berbeda.