

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komputer berupa file yang berformat file *executable* (*.exe) . dengan *adobe flash CS6* sebagai aplikasi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran tersebut. Maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual pada operasi hitung bentuk aljabar dinyatakan valid. Diperoleh rata-rata ketiga validator adalah 4,06 dengan presentase 80,07% dan tergolong dalam kategori valid. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi pada tahap *expert review* dengan perolehan rata-rata validator ahli media 3,9 dengan presentase 78%. Validator ahli materi dengan perolehan rata-rata 4,14 dengan presentase 82,77%.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual pada operasi hitung bentuk aljabar dapat dilihat dari tahap *field test*. Pada tahap *one to one* diperoleh rata-rata 4,33 dengan presentase 86,66% dan tahap *small group* diperoleh rata-rata 4,78 dengan presentase 95,66% dan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer layak digunakan tahap selanjutnya. Berdasarkan hasil pada tahap *field test* diperoleh rata-rata tingkat kepraktisan 4,35 dengan presentase 87,10% dan termasuk kategori sangat praktis.

3. Media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual pada operasi hitung bentuk aljabar mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post test* peserta didik pada tahap *field test* didapatkan presentase ketuntasan 76% dan tergolong dalam ketuntasan kategori baik. Sehingga media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini agar media pembelajaran berbasis komputer ini dapat dimanfaatkan untuk guru, peserta didik, dan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

1. Bagi peserta didik, diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual pada operasi hitung bentuk aljabar sebagai sumber belajar.
2. Bagi guru hendaknya memanfaatkan media pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran sebagai media belajar alternatif yang mendukung proses pembelajaran sehingga memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, hendaknya memfasilitasi para pendidik agar dapat mengembangkan media pembelajaran lain untuk peserta didik di SMP Negeri 9 Palembang.

Bagi penelitian selanjutnya disarankan :

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan kontekstual pada materi yang lain.
- b. Penelitian selanjutnya menambahkan aspek pernyataan mengenai pendekatan kontekstual pada lembar validasi ahli .
- c. Peneliti selanjutnya menambahkan banyak ahli/validator agar media pembelajaran bisa lebih baik lagi serta memperluas subjek uji pada penelitian. Sebab tidak menutup kemungkinan dengan penelitian yang memiliki banyak variabel akan mendapatkan masukan, komentar, saran lebih beragam dan menghasilkan kesimpulan lebih baik sehingga sangat berguna bagi penelitian selanjutnya.
- d. Penelitian selanjutnya diharapkan melakukan proses validasi soal dan rencana pembelajaran kepada para ahli terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian.
- e. Penggunaan alokasi waktu dan kondisi kelas harus benar-benar dikondisikan dan diperhitungkan sesuai jam pelajaran yang tersedia agar setiap langkah penelitian dapat dilaksanakan dengan baik.