

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Telah dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi lingkaran kelas VIII SMP yang valid. Hal ini terdapat dari hasil uji pakar (*expert review*). Pada tahap *expert review* melibatkan tiga validator yaitu dua ahli media dan satu ahli materi. Hasil penilaian untuk hasil jumlah persentase dari kedua ahli media mendapatkan nilai 83,81% dikategorikan baik, dan untuk validator materi mendapatkan nilai 96,19% di kategorikan sangat baik. Dari tahap ini mendapatkan hasil analisis angket dengan persentase sebesar 90%, yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan masuk kategori sangat valid.
2. Telah dihasilkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran kelas kelas VIII SMP yang praktis. Hal ini didapatkan pada tahap uji coba perorangan yang diujikan pada 3 siswa, tahap small group yang diujikan pada 6 siswa dan tahap uji cooba lapangan yang diujikan pada 25 siswa,. Analisis data angket menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan sangat praktis dengan hasil persentase tahap uji coba perorangan 89,33%, kelompok kecil 90,22% dan pada tahap uji coba lapangan sebesar 91,16%. Dari uji coba ketiga tersebut di rata-ratakan mendapatkan nilai 90,23% sehingga media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dihasilkan masuk kategori sangat praktis.

3. Telah didapatkan hasil media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran kelas VIII SMP yang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tahap field test diketahui media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.. hal ini terlihat dari hasil tes belajar siswa kelas VIII pada pada tahap field test menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 88% dan siswa telah mencapai ketuntasan kriteria kelulusan minimum

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran untuk guru, siswa, peneliti selanjutnya, dan sekolah yaitu:

1. Untuk guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi lingkaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai sumber alternatif yang mendukung proses pembelajaran, dan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.
2. Untuk siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada materi lingkaran ini sebagai sumber belajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi lain serta menggunakan pendekatan dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya. Dan ketika mengembangkan media pembelajaran interaktif publish dari FLA ke EXE agar dapat dijalankan secara langsung oleh PC desktop, meskipun komputer pengguna tidak memiliki aplikasi flash player.

4. Untuk sekolah, agar media pembelajaran ini hanya dapat digunakan dengan komputer, sehingga disarankan pihak sekolah harus menyediakan ruang komputer/ laptop lengkap dengan LCD dan Speaker untuk memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran.