

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang valid. Hal ini berdasar dari hasil uji pakar (*expert review*) dan uji coba *one-to-one*. Pada tahap *expert review* melibatkan tiga validator yaitu Indrawati, M. Pd dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Andi Wibowo, M. Pd dari Universitas Sriwijaya, dan Nurwasilah, S.Pd. Dari tahap ini didapatkan hasil analisis *walkthrough* dengan persentase sebesar 85,33% yang berarti bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan masuk kategori sangat valid. Kemudian pada tahap *one-to-one* yang diujikan pada lima siswa SMP Negeri 3 Lempuing didapatkan hasil analisis data angket 82,22% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan yang dikembangkan masuk kategori sangat praktis.
2. Telah dihasilkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang praktis. Hal ini didapatkan pada tahap *one-to-one* yang diujikan pada lima siswa dan tahap *small group* yang diujikan pada 10 siswa, analisis data hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan sangat praktis dengan hasil persentase pada tahap *one-to-one* sebesar 82,22% dan pada tahap *small group* sebesar 81.57%.

3. Telah didapatkan hasil media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tahap *field test* diketahui media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan untuk siswa kelas VII SMP yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar siswa kelas VII.1 pada tahap *field test* menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,86 dan 89% siswa telah mencapai ketuntasan Kriteria Kelulusan Minimum (KKM).

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang diusulkan peneliti adalah:

1. Media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP ini dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga dapat memunculkan produk-produk baru yang sejenis dengan kualitas jauh lebih baik, misalnya saja dengan menambahkan animasi, proses pencarian solusi dari masalah yang diberikan dibuat lebih bervariasi, dan lebih banyak lagi soal latihan yang diberikan. Bila mungkin dilakukan proses penyimpanan pada jawaban siswa dalam suatu database.
2. Produk media pembelajaran berbasis komputer pada materi himpunan kelas VII SMP yang dihasilkan dapat diujicobakan secara lebih luas lagi, sehingga dapat lebih bermanfaat dalam pembelajaran matematika.

## Daftar Pustaka

- Adinawan, M. C. (2017). *Matematika untuk SMP/Mtskelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Daryanto. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ibrahim. (2009). *Hand Out Kapita Selekta Matematika SMP*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Kadir, A. (2004). *Dasar Pemograman Java 2*. Yogyakarta: Andi Offset
- Maulana, R W. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *Journal Information Engineering and Educational Technology*. 1(1), 32-39.
- Margarita, L. (2014). Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas IISDLB. *Jurnal P3LB*. 1(2), 137-139.
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munawaroh, I. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1-12.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ruseffendi, E. T. (2002). *Dasar-Dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru*. Bandung: Tarsito
- Rusman, (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

- \_\_\_\_\_, (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, Kurniawan, D & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiani, C. K. (2014). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X SMK Widya Praja Ungaran. *Economic Education Analysis Journal*. 3(1), 17-23.
- Setyaji, J. (2010). *Buku Pintar Menguasai Komputer dan Laptop*. Jakarta: Mediakita
- Sudjana, N & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alengsindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. Philadelphia London: Kogen Page
- Wahab, R. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press
- Yulianti, E. (2010). *Pengembangan Alat Peraga Menggunakan Rangkaian Listrik Seri-Paralel untuk Mengajarkan Logika Matematika Di SMK Negeri 2 Palembang* (Tesis). Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia.