

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran matematika berbasis komputer menggunakan pendekatan kontekstual pada materi limas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan tahap *expert review* yang telah dilakukan, media pembelajaran Matematika berbasis komputer pada materi limas memenuhi kriteria valid setelah media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.
2. Berdasarkan hasil penilaian angket kepraktisan tahap *one to one*, diperoleh persentase rata-rata jawaban siswa yang menjawab ya secara keseluruhan sebesar 83%. Hal ini menunjukkan, bahwa persentase rata-rata kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis komputer menggunakan pendekatan kontekstual pada materi limas sebesar 83%. Dilihat dari tabel 3.1 dapat diartikan bahwa hampir seluruhnya siswa telah menyatakan bahwa media pembelajaran praktis. Berdasarkan hasil penilaian angket kepraktisan tahap *small group*, diperoleh persentase rata-rata jawaban siswa yang menjawab ya secara keseluruhan sebesar 86%. Hal ini menunjukkan, bahwa persentase rata-rata kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis komputer menggunakan pendekatan kontekstual pada materi limas sebesar 86%. Dilihat dari tabel 3.1 dapat diartikan bahwa hampir seluruhnya siswa telah menyatakan bahwa media pembelajaran praktis

Maka berdasarkan hasil angket kepraktisan dari tahap *one-to one* dan *small group* dari persentase rata-rata jawaban siswa hampir seluruhnya siswa telah menyatakan bahwa media pembelajaran praktis.

3. Berdasarkan tahap *field test* yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi limas memenuhi kriteria efektif dengan perolehan ketuntasan belajar sebesar 70,83% siswa mampu mencapai nilai di atas KKM dan rata-rata hasil tes siswa sebesar 72,72 dengan kategori baik.

B. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hendaknya bisa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada materi limas sebagai sumber belajar
2. Untuk guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer pada materi limas yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran karena dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya hendaknya:
 - a. Media dikemas menjadi aplikasi yang memberi tantangan kepada siswa, melalui sebuah soal yang harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum dapat menuju halaman selanjutnya.
 - b. Mengembangkan materi limas dengan alas berbentuk belah ketupat, jajargenjang, trapesium serta limas segi $n > 4$.

- c. Memfasilitasi siswa dengan belajar auditori, karena media tidak memberikan penjelasan konten melalui suara.
- d. Memfasilitasi siswa dengan belajar kinestetik, karena media tidak mengarahkan siswa untuk menggerakkan objek geometri.
- e. Media pembelajaran ini tidak sesuai dengan penilaian autentik yang menjadi komponen pendekatan kontekstual. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya penilaian autentik dilakukan terus menerus selama proses pembelajaran berlangsung yang dinilai bukan hanya kognitif saja, melainkan semua ranah yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.