

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang dikembangkan menunjukkan bahwa; (1) kualitas materi pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 88%, (2) kualitas strategi pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 77,20%, (3) kualitas sistem penyampaian pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 78%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif mata pelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
- 2) Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang dikembangkan dengan menggunakan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* menunjukkan bahwa; (1) kualitas desain pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata 92,50%, (2) kualitas desain informasi dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 80%, (3) kualitas desain interaksi dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 77,50%, (4) kualitas desain presentasi dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 85,00%. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa media

pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3) Hasil validasi dari ahli rekayasa perangkat lunak terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang dikembangkan dengan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* dinyatakan bahwa; (1) pemrograman dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 68,75%, (2) kualitas teknis/tampilan dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 70%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik.
- 4) Menurut tanggapan peserta didik SMP PKMI-2 Medan pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* termasuk kategori sangat baik dimana aspek materi pembelajaran dinilai dengan persentase rata-rata sebesar 82,50% dan kualitas teknis tampilan sebesar 84,76%.
- 5) Menurut tanggapan peserta didik SMP PKMI-2 Medan pada uji coba kelompok kecil dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* termasuk kategori sangat baik dimana aspek materi pembelajaran dinilai dengan persentase rata-rata sebesar 84,72% dan kualitas teknis tampilan sebesar 86,03%.
- 6) Menurut tanggapan peserta didik SMP PKMI-2 Medan pada uji coba lapangan dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang

dikembangkan dengan program *Visual Basic 6.0 dan Smoothboard* termasuk kategori sangat baik dimana aspek materi pembelajaran dinilai dengan persentase rata-rata sebesar 90,46%, dan kualitas teknis tampilan sebesar 90,38%.

- 7) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar Matematika pada siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif, ditemukan bahwa skor hasil belajar siswa dari 150 responden tersebar pada rentang 13 – 30. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor terendah 13 dan skor tertinggi 30, mean 21,13, modus 24,5, median 22,57 dan standar deviasi 4,94.
- 8) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar Matematika pada siswa yang dibelajarkan dengan media buku teks, ditemukan bahwa skor hasil belajar siswa dari 145 responden tersebar pada rentang 9 – 24. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor terendah 9 dan skor tertinggi 24, mean 18,19, modus 18,825, median 18,6 dan standar deviasi 3,186.
- 9) Dari hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 6,08 sedangkan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan pembilang ($150-1=149$) dan derajat kebebasan penyebut ($145-1=144$) adalah 1,31. Karena t_{hitung} (6,08) lebih besar dari t_{tabel} (1,31) maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media buku teks.

10) Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media buku teks dengan efektifitas penggunaan media interaktif sebesar 70,73% dan efektifitas penggunaan media buku teks yaitu sebesar 60,32%.

Kaitan Kesimpulan di atas dengan Rumusan Masalah pada bab I dengan poin 1-6 memaparkan tentang pengembangan media, poin 7-9 merefleksikan implementasi program media dan poin 10 menjelaskan tentang efektifitas produk media yang dihasilkan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana media pembelajaran interaktif ini memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran Matematika dan bidang ilmu lain dengan pertimbangan dimana siswa memiliki

ketertarikan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajarnya pula.

- 2) Penerapan media pembelajaran interaktif memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan media pembelajaran interaktif secara maksimal pula.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran Matematika yang diberikan. Pada saat siswa mengalami masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat menggali informasi dari *file-file* yang disediakan dan jika menemukan masalah dalam pengerjaan soal-soal latihan siswa dapat melihat pembahasan yang disediakan dalam media pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

- 1) Mengingat selama ini interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran Matematika pada topik Bangun Ruang masih menggunakan media buku teks dan alat peraga yang sederhana, maka disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif teknologi *Smoothboard* agar dapat menarik minat belajar siswa lebih meningkatkan interaksi mereka dalam diskusi pembahasan konsep dan soal-soal cerita.

- 2) Disarankan kepada guru agar memotivasi siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif program *Visual Basic* atau program lainnya sehingga siswa lebih berantusias untuk mengulang pelajaran di rumah dan membaca informasi tambahan yang belum diperoleh di kelas. Jadi kehadiran guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa tidak lagi menjadi alasan utama untuk menunda pembelajaran.
- 3) Penulis berharap para pembaca khususnya guru Matematika untuk terus belajar mendalami ilmu *Programming* dan teknologi pembelajaran interaktif melalui internet dan sumber bahan bacaan lainnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan penyusunan bahan ajar.