

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan permasalahan matematis murid kelas XI Ipa 1 SMA Negeri 3 Sibolga pada materi program linear dilakukan dengan menggunakan model 4D. Proses pengembangan produk dimulai dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) serta diakhiri dengan tahap penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan aspek kevalidan, bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan menurut penilaian yang telah dilakukan oleh validator, dengan perolehan skor rata-rata hasil validasi materi dan hasil validasi media berturut-turut yaitu 3,44 dan 3,49; dimana dalam hal ini materi dan media yang dikembangkan dalam bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual memperoleh kategori sangat layak.
- b. Berdasarkan aspek kepraktisan, bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan dinyatakan pada kategori praktis melalui hasil angket respon guru dan murid mengenai bahan ajar. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis kontekstual yaitu sebesar 80,46% dan hasil angket respon guru sebesar 90,47%. Karena hasil angket respon pendidik serta murid ada pada rentang 75% -100%, sehingga bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual berada pada kategori sangat praktis.
- c. Berdasarkan aspek keefektifan, bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari: (a) aktivitas guru dan siswa, dalam hal ini waktu belajar mengajar dengan memakai bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual dengan pembelajaran yang

dilakukan tanpa bahan ajar interaktif relatif sama, (b) sebanyak 80,46% dari total siswa memberikan respon yang positif terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan, dan (c) ketercapaian ketuntasan belajar yaitu sebanyak 88,89% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai ≥ 75 . Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual mengalami peningkatan rata-rata sebesar 74%, dari sebelumnya rata-rata siswa pada *pre test* adalah 21,41 meningkat menjadi 80,44 pada *post test*. Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis secara keseluruhan sebesar 0,74 mengalami peningkatan dalam kategori tinggi.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini, yaitu:

- a. Bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang sudah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan, sehingga untuk pendidik bidang studi matematika disarankan agar dapat menggunakan perangkat ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika murid SMA pada materi pelajaran matematika yaitu program linear.
- b. Dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual, sebaiknya media yang digunakan tidak hanya diperlihatkan di depan kelas oleh pendidik, namun disarankan agar media dapat secara langsung berinteraksi dengan para siswa.
- c. Bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dapat dijadikan referensi bagi para pendidik bidang studi matematika dalam mengembangkan suatu perangkat pembelajaran baru untuk materi lain yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika baik pada jenjang pendidikan yang berbeda.
- d. Struktur pemberian instrumen harus disesuaikan, dimana sebaiknya dilakukan pemberian instrumen angket terlebih dahulu dan diakhiri dengan wawancara

agar kebutuhan analisis data pada permasalahan dapat terpenuhi, begitu juga pada indikator *looking back* dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

- e. Bahan ajar memiliki kekurangan, jika tidak ada jaringan maka bahan ajar akan sulit untuk diakses, sehingga harus dipastikan terlebih dahulu jaringan yang akan digunakan stabil sebelum menggunakan bahan ajar interaktif.

