

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran interaktif yang dikembangkan penelitian layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk kelas X. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar mandiri dalam memahami materi pelajaran matematika.
2. Media pembelajaran interaktif yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X. Hal ini terlihat dari hasil belajar kelas dengan model pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas dengan model pembelajaran powerpoint.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry yang telah teruji mempunyai implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran powerpoint, yang selama ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pada mata pelajaran matematika memberikan sumbangan praktis dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru dimana pembelajaran interaktif ini memberikan

kemudahan sehingga berdampak efektif terhadap proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis inquiry, pembelajaran dapat dilakukan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika dan bidang studi lain dimana siswa memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.

2. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pada mata pelajaran matematika memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa belajar sesuai dengan karakternya masing-masing sehingga dapat belajar maksimal dan dapat memperoleh hasil belajar maksimal pula.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran matematika yang diberikan. Pada saat siswa mengalami kesulitan/ masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat mengulang kembali materi tersebut sehingga dapat memahami.
4. Latihan yang dikerjakan siswa memberikan *feedback* bagi siswa untuk mengetahui sejauhmana keterserapan materi pelajaran yang diperoleh.
5. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry adalah upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menjadi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran powerpoint.

### 5.3 Saran

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

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran buku teks, handout, grafis, dan media pembelajaran powerpoint maka disarankan agar media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pada mata pelajaran matematika digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan *feedback* (umpan balik) yang lebih baik bagi siswa.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pembelajaran siswa lebih termotivasi disarankan untuk belajar mandiri secara maksimal agar hasil belajar matematika menjadi lebih meningkat.
3. Berdasarkan hasil belajar siswa yang lebih baik disarankan kepada guru-guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inquiry pada proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum.
4. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan sampel (sekolah) yang lebih besar.