

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini dapat diketahui beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis strategi *REACT* pada materi aritmetika sosial ini terdiri atas: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.
2. Hasil produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis strategi *REACT* pada materi aritmetika sosial dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria media yang baik (valid, praktik, dan efektif). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran matematika yang dikembangkan diperoleh hasil sebagai berikut:
 - a. Hasil dari analisis data angket validasi menunjukkan skor rata-rata hasil validasi ahli media adalah 4.04 dan hasil validasi untuk ahli materi menunjukkan nilai skor sebesar 3.87 atau masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis strategi *REACT* pada materi aritmetika sosial layak digunakan dengan revisi.

- b. Hasil analisis kepraktisan pada media pembelajaran matematika ini menunjukkan hasil persentase sebesar 85,20% atau masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil respon tersebut media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi kategori praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
 - c. Hasil analisis keefektifan diperoleh berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada seluruh siswa yang telah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis strategi REACT materi aritmetika sosial. Berdasarkan hasil persentase respon siswa diperoleh hasil respon yang positif dan nilai rata-rata respon siswa adalah 80,4% sedangkan tingkat ketuntasan siswa yang diperoleh sebesar 85%. Sehingga berdasarkan hal tersebut media pembelajaran ini dapat dinyatakan efektif berdasarkan hasil belajar dan respon siswa.
3. Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis strategi REACT terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP/MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hasil belajar siswa dengan uji Mann-Whitney yang memperoleh taraf sig. 0,0005. Karena $0,0005 \leq 0,05$ menunjukkan bahwa H_1 diterima atau H_0 ditolak, yang artinya kemampuan pemahaman materi aritmetika sosial kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh menggunakan media pembelajaran matematika berbasis strategi REACT terhadap pemahaman siswa kelas VII di MTs Darul Falah Tulungagung pada materi aritmetika sosial.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung dan analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa saran agar produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis strategi REACT materi aritmetika sosial dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya adalah:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu dan melaksanakan proses pembelajaran serta memiliki kemauan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Media pembelajaran berbasis strategi *REACT* sebagai salah satu upaya dalam memberikan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman materi siswa. Selain itu, siswa diharapkan mengikuti seluruh tahapan yang terdapat pada strategi *REACT* dan membaca buku-buku atau sumber lainnya serta mengerjakan latihan soal pada buku penunjang lainnya yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahamannya serta menambah pengetahuan tentang materi yang telah dipelajari.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru memiliki kemampuan dalam bidang teknologi sehingga dalam penggunaan media pembelajaran ini guru tidak akan menjumpai kendala dan kesulitan. Selain menggunakan pendekatan kontekstual seperti halnya pada strategi *REACT* guru juga perlu menggunakan pendekatan lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa ataupun penerapan strategi *REACT* pada materi lain, sehingga nantinya siswa akan memiliki tingkat pemahaman

yang lebih tinggi dan menghasilkan mutu pendidikan di Indonesia yang lebih baik.

3. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan memiliki fasilitas yang sangat memadai yaitu sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dikarenakan fasilitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang menarik, berinovasi, serta menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi semua pihak yang akan mengembangkan produk lebih lanjut dapat menambahkan materi atau memberikan contoh lainnya lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Dan juga menyajikan inovasi lain seperti halnya, penambahan video penjelasan yang lebih menarik dan juga mudah dipahami oleh siswa, animasi-animasi, ataupun gambar yang lebih menarik. Peneliti lain juga dapat mengembangkan pada materi lainnya dengan media pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Sehingga akan mampu menghasilkan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik untuk dipelajari siswa serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.