

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan analisis data menggunakan model evaluasi *CIPP* diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Evaluasi Konteks (*Context Evaluation*),

Media pembelajaran berbasis komputer dengan software power point tersebut yang digunakan pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX A, sudah mendekati kriteria media pembelajaran yang baik ditunjukkan dengan hasil evaluasi berdasarkan kesesuaian dengan indikator-indikator kriteria media pembelajaran yang terdiri atas kualitas isi dan tujuan, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi pada program media, aspek pembelajaran, dan aspek kebenaran isi. Sarana dan prasarana yang ada mendukung untuk penggunaan media ini, seperti LCD proyektor, komputer dan listrik yang memadai, tetapi tidak adanya alat audio seperti *sound system*, media ini tidak dilengkapi daya dukung musik.

2. Evaluasi Input (*Input Evaluation*)

Pengetahuan guru kelas IX A terhadap teknologi komputer terbilang bagus, hal ini ditunjukkan dengan kemampuan guru membuat media pembelajaran berbasis komputer dengan *software power point*. Media tersebut mengandung unsur-unsur animasi terhadap materi,

sehingga media tersebut dapat komunikatif dengan peserta didik.

Kemampuan dasar dan karakteristik dasar peserta didik kelas IX A SMP N 2 Mranggen sudah sesuai dijadikan landasan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran matematika tersebut untuk digunakan pada materi bangun ruang sisi lengkung. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan dasar peserta didik kelas IX A SMP N 2 Mranggen yang sangat baik ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal mencapai 82 % . Karakteristik peserta didik sesuai dengan catatan dokumentasi dan hasil wawancara menunjukkan peserta didik kelas IX A memiliki sikap yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan dalam proses belajar, peserta didik secara aktif mengikuti pembelajaran dan tidak menimbulkan kegaduhan yang dapat merusak konsentrasi maupun mengganggu proses pembelajaran. Pengetahuan peserta didik tentang media pembelajaran berbasis komputer dengan software *power point* membuat peserta didik tidak asing terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik mampu mengoperasikan media ini.

3. Evaluasi Proses (*Process Evaluation*),

Pada proses pembelajaran menggunakan media tersebut peserta didik dapat secara aktif bertanya dan antusias dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tersebut pun lancar. Namun, keterbatasan waktu membuat peserta didik tidak dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Ketidaksesuaian manajemen waktu antara RPP yakni 80 menit (2 jpl) dan pelaksanaan di dalam kelas yang membuat peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan media tersebut. Hal ini disebabkan adanya jeda waktu istirahat, yang membuat penyampaian materi tertunda selama kurang lebih 10 menit.

4. Evaluasi Produk (*Product Evaluation*),

Pencapaian hasil belajar peserta didik berada dalam kategori sangat baik yaitu mencapai 85, 7%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran matematika dengan *software power point* tersebut cukup membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP N 2 Mranggen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengharapkan beberapa hal yang berhubungan dengan masalah tersebut di atas sebagai berikut:

1. Manajemen waktu yang baik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan

software power point tersebut sangat perlu dilakukan, agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media.

2. Fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung harus diperhatikan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran.
3. Pengetahuan lebih dalam terhadap penggunaan media pembelajaran ini sangat diperlukan agar mudah untuk mengatur navigasi *slide show*.