

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media, penelitian, dan pembahasan pada aplikasi KOCA-Math bermuatan *emotion quotient* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Nanga Pinoh, aplikasi KOCA-Math layak untuk digunakan menjadi media yang digunakan pada pembelajaran..

Maka disimpulkan hasil penelitian berdasarkan sub-sub masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media aplikasi KOCA-Math bermuatan *emotion quotient* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Nanga Pinoh mencapai taraf validitas dengan kategori sangat valid dengan kevalidan media 87,58% dan kevalidan materi 87,04%.
2. Pengembangan media aplikasi KOCA-Math bermuatan *emotion quotient* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Nanga Pinoh mencapai kategori sangat praktis ditunjukkan dengan hasil kepraktisan sebesar 94,47% berdasarkan angket respon siswa dan 89,6% berdasarkan angket respon guru.
3. Pengembangan media aplikasi KOCA-Math bermuatan *emotion quotient* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Nanga Pinoh mencapai kategori sangat efektif berdasarkan nilai ketuntasan yang ditentukan sekolah. Menunjukkan bahwa hasil tes rata-rata nilai siswa mendapatkan nilai 87,5%.

## **B. Saran**

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur kecerdasan emosional (*emotion quotient*) yang ditanamkan kepada siswa dalam aplikasi ini.
2. Siswa dapat menggunakan aplikasi KOCA-math ini untuk memahami materi sistem persamaan linear dua variabel, membantu dalam pengerjaan PR, dan pengulangan materi, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
3. Guru dapat menggunakan aplikasi KOCA-math ini sebagai media pembelajaran sehingga penggunaan waktu pembelajaran akan lebih efektif, mempermudah guru dalam penyampaian materi, dan mengurangi kondisi belajar yang terkesan monoton.
4. Sekolah dapat menjadikan media aplikasi KOCA-Math ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran dan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran pada materi yang lainnya.
5. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dan sumber referensi dalam melakukan penelitian.