

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi bangun ruang sisi datar yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Negeri 11 Cirebon dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis peneliti menemukan permasalahan guru masih jarang menggunakan media khususnya berbasis teknologi. Pada tahap desain peneliti merancang produk dengan membuat *storyboard*, menyiapkan materi pembelajaran, mengunduh *background* dan *ikon*, mendesain media, dan mengekspor desain menjadi aplikasi. Tahap pengembangan dilakukan pengujian kelayakan media yang di validasi oleh 3 ahli materi dan 2 ahli media serta merevisi media yang telah dibuat berdasarkan saran ahli ketika menilai media. Tahap implementasi dilakukan penerapan media pada pertemuan 3 dan 4, pada pertemuan 1 dan 2 siswa belajar tanpa menggunakan media pembelajaran dan pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal *pretest*, pada pertemuan 3 dan 4 siswa belajar menggunakan media yang telah dikembangkan dan pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, karena pada tahap ini tidak terdapat komentar dan saran dari pengguna maka media pembelajaran ini tidak perlu direvisi atau perbaikan.

## 2. Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi bangun ruang sisi datar didapat melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi terdiri dari 3 validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,89% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan validasi ahli media terdiri dari 2 validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,76% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi bangun ruang sisi datar valid digunakan sebagai media belajar. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android dilakukan dengan membagikan angket kepraktisan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil kepraktisan media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 83,23% dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis android dikategorikan sangat praktis.

## 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji *n-gain*. *Pretest* dilakukan ketika pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 35, sedangkan *posttest* dilakukan ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 87. Berdasarkan uji *N-Gain* menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil rata-rata nilai *n-gain* yaitu sebesar 0,80309 dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Negeri 11 Cirebon.

## 5. 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan pada penelitian ini, peneliti menyadari bahwa media pembelajaran interaktif masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis android ini diharapkan peserta didik lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran matematika.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan kepada pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika. Karena memiliki pengaruh terhadap proses belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengarapkan adanya tindak lanjut dari peneliti lain untuk mendesain dan mengembangkan media yang dapat melahirkan media pembelajaran menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

