

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### 5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* yang telah dilakukan di MTs An-Nur Kota Cirebon, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam 5 langkah yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* peneliti menganalisis kebutuhan di MTs An-Nur Kota Cirebon. Peneliti mengumpulkan informasi tentang keadaan sistem pembelajaran dan media yang digunakan di sana. Selanjutnya pada tahap *design* peneliti membuat rancangan awal dari media pembelajaran interaktif *android* berupa *flowchart*, *storyboard*, kemudian dibuatlah aplikasi pada tahap ini. Selanjutnya pada tahap *development* yaitu desain dari media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli. Setelah media divalidasi kemudian media direvisi untuk menyempurnakan produk. Tahap selanjutnya yaitu *implementation*, pada tahap ini merupakan tahap uji coba produk yaitu media aplikasi *android* yang dilakukan di kelas VII D. Pada tahap ini sekaligus uji coba instrumen tes yang dilakukan di kelas yang sama. Pada saat uji coba terdapat 1 siswa yang tidak dapat memasang aplikasi dikarenakan file *chance* yang besar, namun setelah file *chance* dibersihkan, aplikasi sudah dapat terpasang. Media diuji coba di kelas eksperimen yaitu kelas VII C, sedangkan kelas kontrol menggunakan media PPT seperti yang biasa diberi guru matematika di MTs An-Nur Kota Cirebon. Tahap terakhir yaitu *evaluation* yang berarti mengevaluasi media secara keseluruhan dari saran guru, siswa, dan validator.
2. Media pembelajaran dikatakan layak apabila valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran *android* ini menghasilkan rata-rata validasi dari validator ahli media dan materi sebesar 4,88 dari poin total 5,00 yang termasuk dalam kategori

“Sangat Baik”. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan valid. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila memenuhi indikator bahwa validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket validasi ahli yang hanya mendapatkan sedikit saran perbaikan atau revisi produk, juga berdasarkan hasil skor rata-rata angket respon siswa didapatkan sebesar 88,55% yang artinya sangat praktis digunakan siswa, maka secara keseluruhan media ini sudah bisa dikatakan praktis. Adapun media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator jika sebanyak  $\geq 80\%$  dari seluruh subyek uji coba tuntas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil *posttest* yang telah dijelaskan pada lampiran 5.1, bahwa sebanyak 95% siswa kelas eksperimen mendapat nilai lebih besar atau sama dengan KKM yaitu 80. Dari data yang didapatkan dari 20 siswa hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas. Maka media pembelajaran berbasis android ini dapat dikatakan efektif.

3. Respon siswa pada penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen menghasilkan persentase nilai yang cukup tinggi yaitu sebesar 88,55% berada pada kualifikasi “Sangat Menarik”, sehingga dari jumlah persentase dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, keingintahuan siswa terhadap materi aritmetika sosial bertambah, dan lebih fokus belajar secara mandiri.

## 5. 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil kesimpulan seperti yang telah disebutkan diatas, peneliti memberikan beberapa saran seperti berikut:

1. Segala keterbatasan dan kekurangan dalam pengembangan ini, peneliti lain dipersilahkan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran interaktif bukan hanya pada satu pokok bahasan, melainkan juga dikembangkan untuk pokok bahasan lain penelitian kedepan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya diharapkan dapat dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan, bukan hanya untuk MTs/SMP saja melainkan untuk SMA/MA/SMK bahkan untuk perguruan tinggi.

3. Segala keterbatasan peneliti, maka dipersilahkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan media berbasis android di SMP dengan akreditasi atau hasil Ujian Nasional yang tinggi.

