

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah didapat, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan pendekatan *discovery learning* pada materi program linear ini valid dan praktis. Kategori valid diperoleh dari hasil rata-rata persentase total yang diberikan oleh seluruh validator dengan persentase yaitu sebesar 81,06% yang masuk dalam kategori sangat valid. Kategori praktis diperoleh dari hasil rata-rata persentase total dari seluruh peserta didik yaitu sebesar 79%. Adapun dampak yang timbul dari penggunaan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan pendekatan *discovery learning* pada materi program linear yaitu peserta didik dapat menemukan konsep program linear secara mandiri dan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar matematika.

#### **A. Saran**

##### **1. Pemanfaatan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum menggunakan media ini, sebaiknya menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran terlebih dahulu agar proses pembelajaran dapat lebih efektif.
- b. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan untuk *smartphone* android.

##### **2. Pengembangan**

Adapun saran untuk pengembangan adalah media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi program linear saja sehingga diharapkan pengembangan media ini lebih kompleks dari segi materi agar media dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar matematika. Untuk mendapatkan hasil pengembangan produk yang lebih baik lagi, sebaiknya produk yang telah dikembangkan dilanjutkan dengan uji coba efektifitas dengan skala yang lebih besar.