

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan model *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*), karena keterbatasan waktu, maka pada penelitian pengembangan model pengembangan *ADDIE* dibatasi hanya pada kepraktisan siswa sehingga tidak dilakukannya implementasi. Tahapan yang dilakukan adalah tahap analisis yang berupa menganalisis kebutuhan siswa dan minat belajar siswa. Tahap desain berupa menyusun kerangka media pembelajaran yang interaktif. Tahap pengembangan yaitu pembuatan media pembelajaran yang selanjutnya, media pembelajaran matematika divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan diseluruh tahapan yang digunakan tanpa terkecuali.
2. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi dan ahli media diperoleh presentase kevalidan sebesar 89,2% dengan kategori kevalidan “sangat valid”. Sedangkan untuk hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan melalui uji kelompok kecil dengan 10 responden (siswa) diperoleh presentase kepraktisan sebesar 85,5% dengan kategori kepraktisan “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran matematika berbasis *android* pada mater segi empat dan segitiga kelas VII SMP Negeri Labuhan Maringgai, diharapkan perlu adanya tindak lanjut sebagai berikut:

1. Diharapkan terdapat peneliti lain yang dapat melanjutkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada segi empat dan segitiga ini sampai pada tahap *implementation*.
2. Diharapkan pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* ini dapat dikembangkan untuk materi yang lain agar siswa dapat memahami konsep matematika yang lebih luas lagi dengan adanya media pembelajaran berbasis *android*.