

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android pokok bahasan statistika kelas VII di MTs. Ma'arif 1 Punggur. Hasil proses pengembangan modul matematika ini menggunakan model pengembang 4D dengan tahapan berikut yaitu

1. *Define*, langkah-langkah dalam tahap ini yaitu analisis awal informasi yang didapatkan adalah dalam buku paket kurang dalam mengilustrasikan gambar, kemudian dilakukan analisis siswa dengan cara mengamati karakteristik siswa informasi yang didapatkan yaitu siswa mengalami kesulitan-kesulitan dalam memahami materi dan buku tersebut hanya tersedia di perpustakaan. Kemudian dilanjutkan analisis konsep hasil yang didapatkan yaitu berupa peta konsep materi statistika. Selanjutnya dilakukan analisis tugas yaitu berupa KI dan KD terkait materi statistika dan terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran hasil yang didapatkan berupa indikator pencapaian kelulusan pada materi statistika.
2. *Design*, tahap ini bertujuan untuk menyiapkan sebuah rancangan dari perangkat pembelajaran. Hasil yang didapatkan pada tahapan ini yaitu penyusunan tes acuan berupa angket validasi dan angket respon siswa kemudian pemilihan media dibuat menggunakan *power point* dengan ukuran kertas B5 (176 x 250mm). Setelah itu, dilakukan pemilahan format yaitu menggunakan *software Powerpoint* untuk mendesain tampilan media, *software I-Spring Suite 8* untuk mengubah format dokumen pada (.pptx) menjadi (.html5) selanjutnya *software Website 2 APK Bulder* untuk mengubah format dokumen (.html5) menjadi suatu aplikasi (.apk). Dan langkah terakhir rancangan awal yaitu mensketsa modul dari produk yang akan dihasilkan.
3. *Develop*, Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli yaitu ahli materi, desain, dan bahasa modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

berbantu android yang telah dikembangkan memperoleh presentase rata-rata kevalidan sebesar 77.72% yang menunjukkan interpretasi "Valid". Sedangkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dengan 12 responden (siswa) diperoleh presentase kepraktisan sebesar 82,17% yang menunjukkan interpretasi "Sangat Praktis". Dari hasil uji kepraktisan tersebut maka diidentifikasi modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. *Disseminate*, tahap ini dilakukan penyebaran terbatas yaitu kelas VIIB di MTs. Ma'arif 1 Punggur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu mengembangkan modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android pada pokok bahasan statistika maka terdapat saran yang dapat diberikan kepada pembaca yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan produk yang telah dikembangkan berupa modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android pokok bahasan statistika kelas VII di MTs. Ma'arif 1 Punggur. Pada penggunaan awal siswa dapat membaca petunjuk penggunaan modul secara mandiri supaya modul ini dapat digunakan secara efisien sebagai sumber belajar mandiri. Modul ini juga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, karena sudah dilengkapi dengan APK yang dapat diakses melalui *smartphone* android.

2. Pengembangan

- a. Diperlukan tidak lanjut peneliti lain untuk melanjutkan penelitian pengembangan ini sampai ke tahap uji kelompok besar untuk mengetahui keefektifan modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android yang telah dikembangkan.
- b. Pengembangan modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android pada pokok bahasan statistika ini hendaknya dikembangkan untuk materi lainnya agar siswa dapat aktif dan dapat belajar secara mandiri.