

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian pengembangan ini hanya menggunakan empat tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pengembangan bahan ajar berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius kelas VIII di SMP Negeri 1 Kotagajah ini menggabungkan teks, animasi, suara, *shapes* dan perpaduan warna yang menjadi satu kesatuan yang dirancang sesuai desain yang telah direncanakan. Selanjutnya dokumen dalam format (.pptx) akan diubah dalam format (.html5) menggunakan *software I-Spring Suite 8* yang telah terhubung dengan *software Power Point*. Format dokumen yang telah menjadi (.html5) akan diubah dalam format (.apk) dengan menggunakan *software Website 2 APK* yang bertujuan mengubah format menjadi aplikasi. Produk berupa bahan ajar matematika berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius kelas VIII yang telah berformat aplikasi dapat diinstal dalam *smartphone*.

2. Kualitas produk yang dihasilkan dari penilaian ahli materi dan ahli media, serta kepraktisan produk berupa bahan ajar berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius diperoleh:

a. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli materi terhadap bahan ajar matematika berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius diperoleh persentase sebesar 83,50% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

- b. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli media terhadap bahan ajar berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius diperoleh persentase sebesar 87,00% yang termasuk dalam kategori sangat valid.
- c. Berdasarkan hasil penilaian uji kepraktisan yang dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dengan 5 responden, rata-rata persentase kepraktisan diperoleh sebesar 83,50% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

Peneliti menyarankan untuk menggunakan bahan ajar matematika berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi koordinat Kartesius pada pembelajaran matematika, karena produk ini telah dikemas sedemikian rupa dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. Sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Pengembangan

Diperlukan tidak lanjut peneliti lain untuk melanjutkan penelitian pengembangan ini sampai kepada tahap uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan bahan ajar RME yang telah dikembangkan dan melakukan tahap implementasi serta peneliti lain dapat melanjutkan pengembangan produk berupa bahan ajar berbasis android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) sesuai kreativitas masing-masing, misalnya dengan membuat bahan ajar berbasis android selain materi koordinat Kartesius dengan mengacu kepada kekurangan-kekurangan yang telah dipaparkan.