

## BAB VI

### PENUTUP

#### A . Kesimpulan

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran matematika dalam bentuk aplikasi *android* ini ada dua, yaitu: (1) langkah pembuatan soal kuis (menganalisis KD, merumuskan indikator, menyusun materi, membuat kisi-kisi, menulis soal sesuai indikator, dan menentukan serta menulis jawaban); (2) langkah pengembangan aplikasi (mendesain aplikasi, memasukkan materi dan kuis, *publish* file menjadi bentuk html, *convert* file menjadi bentuk aplikasi). Media pembelajaran aplikasi *android* ini dinyatakan valid menurut ahli media dan ahli materi, dinyatakan praktis menurut pengguna yaitu pendidik/guru dan peserta didik, dan juga dinyatakan efektif. Hal ini didasarkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna secara berurutan sebesar 87,5%, 85,4%, dan 92,5% yang berarti ketiganya masuk dalam kategori sangat valid dan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Nilai rata-rata kepraktisan sebesar 85,74% yang berarti media aplikasi *android* ini sangat praktis. Selain itu, dari nilai hasil kuis yang terdapat pada aplikasi android peserta didik yang nilainya di atas KKM sebesar 80%, sehingga bisa dikatakan bahwa media aplikasi *android* ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat diambil keputusan bahwa media aplikasi *android* layak digunakan.

#### B . Saran

Agar produk pengembangan media aplikasi *android* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu adanya beberapa saran diantaranya:

### **1. Saran Pemanfaatan**

Hasil produk pengembangan ini yang berupa aplikasi *android* “Aljabar” dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus bahan ajar. Aplikasi ini hanya berisi mata pelajaran matematika khususnya materi aljabar. Aplikasi ini dapat digunakan untuk kelas VII SMP/MTs pada semester ganjil dengan KD 3.5 untuk pengetahuan dan 4.5 untuk keterampilan. Aplikasi ini digunakan secara individu melalui *smartphone* yang bisa dioperasikan langsung oleh pengguna atau peserta didik. Digunakan secara individu karena di dalam aplikasi terdapat kuis untuk menguji keterampilan dan juga kemampuan peserta didik setelah menggunakan aplikasi. Namun hal demikian tidak menjadikan aplikasi *android* ini menjadi satu-satunya sumber belajar. Pendidik/guru juga harus membimbing atau menjelaskan secara lebih detail agar peserta didik lebih paham terhadap materi terkait.

### **2. Saran Diseminasi**

Aplikasi *android* “Aljabar” sebaiknya digunakan dalam skala besar dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tersedia dan juga aturan yang diterapkan di sekolah. Karena dalam mengakes aplikasi ini dibutuhkan *smartphone*. Selain itu, sebelum menggunakan aplikasi ini sebaiknya pendidik/guru dan peserta didik membaca buku pedoman aplikasi terlebih dahulu agar tidak kebingungan saat menggunakan/menjalankan aplikasi.

### **3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut**

Aplikasi *android* ini sebaiknya dikembangkan lagi dengan materi dan muatan yang lain agar lebih beragam dan bermanfaat ketika dilakukannya

pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran yang bersifat daring (dalam jaringan). Selain itu, aplikasi *android* dapat dibuat dengan kapasitas yang lebih kecil agar tetap dapat dijalankan/digunakan pada *smartphone* tipe lama atau *smartphone* yang mempunyai memori penyimpanan yang kecil.