

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dapat ditarik dari penelitian dan pengembangan ini diantaranya adalah:

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi pembelajaran matematika berbasis Android yang dikembangkan menggunakan *software Smart Apps Creator 3* yang memuat materi kekongruenan dan kesebangunan kelas IX semester genap dan diberi nama aplikasi “*Consi App*”. Dalam pengembangan aplikasi tersebut pengembang menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Develop, dan Evaluate*.
2. Hasil uji kelayakan aplikasi pembelajaran *Consi App* oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 92,5 sehingga materi dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan skor rata-rata dari ahli media adalah 86, dengan demikian dari sudut pandang media juga termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya adalah hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa diperoleh skor rata-rata 86,6 dan hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari 68 siswa mendapatkan skor rata-rata 84,14. Sehingga baik dalam uji coba kelompok kecil maupun besar, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dari itu aplikasi pembelajaran *Consi App* bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Hasil dari uji *pretest-posttest* atau uji pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran “*Consi App*” yang diberlakukan oleh 29 siswa ini menunjukkan bahwa aplikasi dinilai memberikan pengaruh berupa peningkatan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran materi kekongruenan dan kesebangunan kelas IX semester genap yang dibuktikan dengan didapatkannya nilai rata-rata *Gain* sebesar 51.4 dan *N-Gain* 0.716 dengan kategori peningkatan tinggi.

B. Saran

Saran yang perlu peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diantaranya adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Aplikasi pembelajaran masih perlu lebih dikembangkan, terutama penggunaan fitur internet yang perlu dimaksimalkan

untuk memudahkan pengguna mendapatkan informasi yang lebih lengkap dalam konteks pembelajaran matematika.

- b. Aplikasi pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif agar siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Tingkatkan semangat dalam belajar matematika dengan memanfaatkan berbagai sumber atau media pembelajaran matematika, salah satunya dengan aplikasi *Consi App*.
- 2) Tetap fokus belajar ketika aplikasi *Consi App* terutama dalam kelas, hindari membuka aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Tingkatkan profesionalitas profesi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pendukung, salah satunya dengan aplikasi *Consi App*.
- 2) Mulai kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan media digital agar tidak tertinggal oleh zaman.

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Perluas materi pembahasan yang didapat ditingkatkan, sehingga aplikasi bisa menjadi bahan ajar yang lengkap satu semester atau satu tahun pelajaran.
- 2) Desain serta mekanisme interaksi tombol aplikasi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik sehingga dapat memberi kesan lebih menyenangkan untuk penggunaanya.
- 3) Pengaturan resolusi layar aplikasi pembelajaran perlu ditinjau ulang agar dapat memaksimalkan penggunaan layar pada setiap atau sebagian besar resolusi layar *smartphone* di kemudian hari.
- 4) Publikasi aplikasi yang tidak hanya melalui link untuk mengunduh saja, akan tetapi dapat dipublikasikan di *playstore* atau *appstore*.