

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Ordika (Koordinat Kartesius) berpendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan *Adobe Animate CC* untuk kelas VIII menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* dengan model pengembangan *Four-D* (4D) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define*, terdiri atas lima kegiatan analisis, yaitu analisis awal, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *design* ada empat kegiatan, yaitu menyusun instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan merancang desain awal produk, meliputi penentuan fitur, pemilihan aset visual, dan pembuatan tampilan antar muka di *Adobe Animate CC*. Kemudian pada *develop* terdiri atas dua kegiatan, yaitu validasi desain awal produk oleh ahli, kemudian produk siap untuk diuji cobakan ke peserta didik kelas VIII. Tahap terakhir, *disseminate* dilakukan dengan penyebaran terbatas kepada peserta didik kelas VIII melalui *Scan QR Code*.
2. Hasil uji kelayakan produk dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media melalui dua tahap pengujian. Hasil akhir uji kelayakan materi ditinjau dari aspek isi, bahasa, dan visual mendapatkan hasil “Sangat Layak” dengan persentase 94%. Di sisi lain, hasil akhir uji kelayakan media ditinjau dari aspek isi, bahasa, visual, pemrograman, dan penyajian juga mendapatkan hasil “Sangat Layak” dengan persentase 97%.
3. Uji kepraktisan dilakukan dalam skala kecil dan skala besar kepada peserta didik kelas VIII MTs Mu’allimat NU Kudus. Dalam pengujian skala kecil, dilakukan dengan 10 responden dan mendapatkan hasil persentase kepraktisan 96% dalam kategori sangat praktis dengan dengan perincian 94% untuk aspek kemudahan, 96,29% untuk aspek daya tarik, dan 97% untuk aspek efisiensi. Selanjutnya, dilakukan uji kepraktisan skala besar dengan 40 responden dan memperoleh hasil persentase kepraktisan 90,18% dalam kategori sangat praktis dengan

dengan perincian 88,5% untuk aspek kemudahan, 91,57% untuk aspek daya tarik, dan 90% untuk aspek efisiensi.

## B. Saran

Berdasarkan manfaat penelitian, berikut saran yang diajukan oleh peneliti:

1. Bagi sekolah, Aplikasi Ordika dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengintegrasikan proses belajar mengajar sekaligus sebagai terobosan transformasi proses pembelajaran berbasis digital.
2. Bagi pendidik, khususnya guru matematika. Diharapkan Aplikasi Ordika dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam mengajar matematika pada materi koordinat kartesius, serta mampu menginovasi media pembelajaran berbasis digital yang mengedukasi, menyenangkan, dan fleksibel.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan minat, semangat, keaktifan, kemandirian dalam belajar materi koordinat kartesius.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan Aplikasi Ordika mampu menginspirasi peneliti lain untuk selalu mengembangkan keragaman media pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi dalam melakukan penelitian dengan jenis penelitian dan pengembangan (R&D).