

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka bisa ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dengan bantuan *software Smart Apps Creator 3*. Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama kabar yang memuat materi kelas VII semester gasal yaitu aljabar. Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Hasil media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media serta termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan angket respon siswa. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor V rata-rata sebesar 0,88 dan termasuk kategori dengan keterangan tinggi atau dapat dikatakan sangat valid. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor V rata-rata sebesar 0,85 dan termasuk kategori dengan keterangan tinggi atau dapat dikatakan sangat valid. Sementara hasil perhitungan kepraktisan yang di ujicobakan kepada 21 responden siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Ulum Gelang memperoleh skor rata-rata 84,57, sehingga media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

### B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan terkait hasil penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoritis

- a. Media pembelajaran dapat lebih dikembangkan lagi kedepannya, sehingga memberikan kemudahan dalam penggunaannya
- b. Media pembelajaran dapat dibuat lebih kompleks agar pemahaman belajar yang diperoleh siswa lebih maksimal

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran kabar ini sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah untuk

membantu dalam menyampaikan materi aljabar kepada peserta didik

- 2) Sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *android*

b. **Bagi Peserta Didik**

- 1) Tingkatkan rasa ingin tahu peserta didik mengenai media pembelajaran ini supaya fitur yang ada bisa berfungsi optimal
- 2) Lebih fokus belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran dan tidak terdistraksi menggunakan aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran

c. **Bagi Peneliti Lain**

- 1) Materi pembahasan bisa diperluas dan diperdalam lagi tidak hanya pada satu bab materi saja, sehingga media pembelajaran berbasis *android* ini bisa menjadi bahan ajar yang lengkap satu semester atau satu tahun pelajaran
- 2) Desain media pembelajaran bisa dibuat lebih kreatif dan inovatif sehingga bisa lebih memberi kesan menarik untuk menggunakannya
- 3) Publikasi media pembelajaran bisa di perluas lagi melalui *playstore* atau *appsstore*.