

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan spesifikasi media yaitu berupa aplikasi yang dibangun di platform Thinkable terintegrasi Desmos untuk menyajikan materi melalui media interaktif, yang mencakup teks, suara, gambar, animasi, tampilan awal, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, visualisasi grafik menggunakan Desmos, profil peneliti, dan dilengkapi dengan contoh latihan soal melalui platform Quizizz, yang memungkinkan penilaian langsung dari hasil mengerjakan soal-soal tersebut.
2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Thinkable yang terintegrasi dengan Desmos pada materi program linier telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada validasi ahli materi yang mendapatkan skor 186 dengan rata-rata skor ( $\bar{x}$ ) sebesar 93, yang termasuk dalam rentang  $\bar{x} > 79,995$  dan dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Validasi ahli media juga memberikan skor 175 dengan  $\bar{x} = 87,5$ , yang masuk dalam rentang  $\bar{x} > 79,995$  dan kategori "Sangat Valid". Selanjutnya, media pembelajaran ini diuji kelayakannya dengan memperoleh respons dari peserta didik melalui angket yang sehingga timbul kesesuaian penyajian angket terhadap kemampuan peserta didik. Validasi ahli angket memberikan skor 92 dengan  $\bar{x} = 41$ , yang termasuk dalam rentang  $\bar{x} > 40,005$  dan kategori "Sangat Valid".
3. Respon peserta didik dalam skala kecil menghasilkan skor  $\bar{x} = 105,3$ , termasuk dalam rentang  $\bar{x} > 100,005$  dan kategori "Sangat Layak". Pengujian akhir produk oleh 30 peserta didik menghasilkan skor 3453 dengan  $\bar{x} = 115,1$ , yang juga masuk dalam rentang  $\bar{x} > 100,005$  dan kategori "Sangat Layak".

### B. Saran

Berikut adalah beberapa rekomendasi dari penelitian dan pengembangan ini:

1. Saran Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi terbatas terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Thunkable yang terintegrasi dengan Desmos pada materi program linier.

## 2. Saran Praktis

### a) Bagi Peserta Didik

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai suplemen pendukung untuk pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya dalam materi program linier. Produk ini memungkinkan kemudahan belajar di mana saja dan kapan saja, juga mendorong pemanfaatan teknologi secara positif.

### b) Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat menjadi referensi tambahan dalam bahan ajar matematika dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis aplikasi Android, terutama pada topik program linier untuk kelas X SMA/MA.

### c) Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran dan karya tulis ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran dalam materi matematika atau mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan aplikasi yang lebih kompleks guna memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik.