

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. "Mate-Matriks" aplikasi pembelajaran matematika berbasis *Android*, adalah produk dari penelitian dan pengembangan ini. Konten matriks untuk kelas XI semester ganjil termasuk dalam aplikasi ini, yang dibuat dengan *software Adobe Animate CC*. Borg and Gall mengembangkan metode untuk pengembangan aplikasi ini, yang terdiri dari sepuluh langkah pengembangan: potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, peningkatan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba penggunaan, revisi produk, dan produksi massal.
2. Pakar materi dan media melakukan uji kelayakan aplikasi "Mate-Matriks". Materi yang disajikan berkualitas sangat tinggi, terbukti dengan skor rata-rata para ahli materi yaitu 91. Ini menerima skor rata-rata 88,5 dari para profesional media, menempatkannya dalam kategori yang sangat layak media juga. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dan kelompok besar yang terdiri dari 57 siswa, dan skor rata-rata untuk setiap kelompok masing-masing adalah 80,6 dan 88,8. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Mate-Matriks masuk dalam kategori layak dan sangat layak digunakan baik dalam uji coba kelompok kecil maupun besar. Aplikasi pembelajaran Mate-Matriks dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar, berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji coba.

B. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Berikut adalah saran-saran tersebut:

1. Secara Teoritis:

Perlu mengembangkan dan merancang aplikasi matematika mobile sebagai produk media pembelajaran dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Hal ini akan memudahkan pengguna dalam pengoperasian dan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap isi materi.

2. Secara Praktis:
 - a. Bagi Peserta didik:
 - 1) Meningkatkan motivasi dalam mempelajari matematika dengan menggunakan berbagai sumber atau media pembelajaran matematika, termasuk penggunaan aplikasi Consi App.
 - 2) Menjaga fokus saat menggunakan aplikasi Consi App, terutama saat berada di kelas, dan menghindari membuka aplikasi lain yang tidak relevan dengan pembelajaran.
 - b. Bagi Guru atau Pengajar:
 - 1) Mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengingat variasi produk media pembelajaran yang semakin bertambah setiap tahunnya.
 - 2) Mempersiapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong keaktifan mereka, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah.
 - c. Bagi Peneliti Lain:
 - 1) Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas dan motivasi penggunaan aplikasi dalam pembelajaran
 - 2) Melakukan perluasan dan pendalaman materi agar tidak terbatas pada satu topik pembahasan saja.
 - 3) Merancang produk media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga pengguna dapat menikmati penggunaan aplikasi dengan lebih baik.
 - 4) Menyempurnakan produk media pembelajaran agar dapat digunakan secara universal di setiap perangkat smartphone.
 - 5) Melakukan publikasi produk media pembelajaran, misalnya melalui platform *Play Store*, agar produk dapat diunduh dan digunakan secara luas oleh pengguna.