

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti memaparkan beberapa kesimpulan yang dihasilkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berupa *math mobile learning* dengan nama aplikasinya yaitu “Smartline”. Aplikasi memuat isi berupa penjelasan mata pelajaran matematika pada materi kelas VII semester 2, yaitu materi garis dan sudut. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan merujuk pada penelitian dengan penggunaan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan dengan tahapan berupa *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Hasil perhitungan produk melalui validasi ahli materi menghasilkan kelayakan dengan kategori “Sangat Layak” dengan skor rata-rata 82,5 dan rentang skornya $82,5 > 79,995$. Sedangkan, ahli media memberikan hasil layak dengan kategori “Sangat Layak” dengan skor rata-rata 83,5 dan rentang skor $83,5 > 79,995$. Lalu, uji coba terbatas memberikan hasil kelayakan pada kategori “Sangat Layak” dengan skor rata-rata 85,2 dan rentang skornya $85,2 > 79,995$, sedangkan uji coba lapangan memberikan hasil kelayakan dengan kategori “Sangat Layak” dengan skor rata-rata 85,43333333 dan rentang skor $85,43333333 > 79,995$. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak digunakan.

B. Keterbatasan

Penelitian yang telah dilakukan peneliti memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran matematika hanya terbatas pada 1 materi pembelajaran saja, berupa materi kelas VII di tingkat SMP/MTs yaitu materi Garis dan Sudut yang di dalamnya memuat 4 sub bab, yaitu materi pendahuluan, materi mengenal garis, materi mengenal sudut, dan materi hubungan antar garis dan sudut.
2. Latihan soal dan *game* Kuis pada aplikasi pembelajaran matematika hanya terbatas pada soal-soal pilihan ganda, sehingga

pengguna kurang berkesplorasi terhadap soal-soal yang dikerjakan.

3. Subjek penelitian terbatas hanya pada pengguna kelas VII di MTs NU Raudlatu Shibyan Peganjaran, Bae, Kudus dengan rincian pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 peserta didik dan uji coba kelompok besar sebanyak 30 peserta didik.

C. Saran

Peneliti menuturkan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan produk media pembelajaran berupa aplikasi matematika *mobile* perlu lebih dikembangkan lagi, dan di rancang dengan lebih kompleks, sehingga pengguna merasa lebih mudah dalam pengoperasiannya dan tingkat pemahaman pengguna terkait isi materi juga meningkat dan maksimal.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Penggunaan produk media pembelajaran perlu dilakukan secara lebih maksimal dan digunakan semestinya, sehingga fitur-fitur yang ada dalam aplikasi dapat dijalankan secara penuh.

- b. Bagi Guru atau Pengajar

- 1) Produk media pembelajaran semakin beragam di setiap tahunnya, sehingga pengajar perlu mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga pengajar perlu mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keaktifan peserta didik agar pembelajaran dapat dilakukan secara dua arah.

- c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Perluasan dan pendalaman materi perlu dilakukan, sehingga materi tidak hanya berfokus pada 1 pembahasan saja.
- 2) Perancangan produk media pembelajaran dapat di rancang lebih menarik lagi, sehingga pengguna dapat lebih menikmati pengoperasiannya.

- 3) Penyempurnaan produk media pembelajaran perlu dilakukan, sehingga produk dapat diterapkan secara menyeluruh di setiap *handphone* dengan fitur *touchscreen*.
- 4) Publikasi produk media pembelajaran dapat dilakukan, seperti publikasi melalui *playstore*, sehingga produk dapat diunduh dan digunakan secara umum oleh pengguna.

