

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media aplikasi pembelajaran berupa aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *mobile learning*. Aplikasi ini berfokus pada mata pelajaran matematika materi kelas VII yaitu materi himpunan. Tahapan yang peneliti gunakan dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang memiliki 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan aplikasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas dan uji lapangan. Hasil validasi ahli media yaitu memperoleh jumlah skor 178 dengan skor rata-rata 89. Maka dengan rentang skor  $\bar{X} > 79.995$  media pembelajaran aplikasi *GOTHIC* pada validasi ahli media masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 173 dengan skor rata-rata 86,5. Maka dengan rentang skor  $\bar{X} > 79.995$  media pembelajaran aplikasi *GOTHIC* pada validasi ahli materi masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan memperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 476 dengan rerata skor 95,2 dan 2273 dengan rerata skor 90.92 dengan rentang skor  $\bar{X} > 79.995$  pada kategori “Sangat Layak”. Maka, hal tersebut dapat diambil keputusan bahwa aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *m-learning* pada materi himpunan sebagai *mathematics exercise* bagi siswa layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

### B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kajian media tugas akhir dalam aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *m-learning* pada materi himpunan sebagai *mathematics exercise* bagi siswa, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas materi himpunan. Pendidik memberikan saran untuk menambahkan

materi pada aplikasi. Oleh karena itu, untuk penelitian sejenis sebaiknya materi yang dikembangkan tidak hanya satu materi dan lebih kreatif dalam menyajikan materi.

2. Implementasi yang dilakukan pada penelitian ini semata-mata hanya untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah atau madrasah dengan karakteristik masalah yang sama.

