

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini memuat simpulan dari penelitian dan saran untuk penyempurnaan pada penelitian selanjutnya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyelesaian penelitian dan pengembangan ini serta uraian dan penjelasan pada tiap-tiap bab sebelumnya, maka berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini:

1. Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan memberikan *output* berupa aplikasi berbasis android pada materi pola bilangan. Pengembangan media pembelajaran melalui empat tahapan yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
 - a. Pada tahapan analisis dilakukan dengan observasi lapangan, hasilnya sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran menggunakan media yang monoton dan tidak menarik, 2) Siswa pasif pada saat proses pembelajaran, 3) Siswa tidak memiliki rangkuman materi pada pola bilangan, 4) Siswa kurang memahami materi pola bilangan, 5) Guru menggunakan media pembelajaran berbasis teks dan video *youtube* yang memerlukan kuota internet untuk mengakses. Oleh karenanya maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
 - b. Tahap desain dilakukan setelah tahap analisis, dalam melaksanakan proses desain media pembelajaran mengacu pada tahapan analisis dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini peneliti menyusun indikator pembelajaran dan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran serta

- menentukan kerangka desain media pembelajaran baik secara pembuatan, penggunaan, kelengkapan media.
- c. Tahap pengembangan dilakukan setelah tahapan desain. Pada tahapan pengembangan peneliti melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran, validasi ahli materi, dan validasi ahli media.
 - d. Tahapan implementasi dilakukan dengan dua uji coba yakni uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 30 siswa.
 - e. Tahapan evaluasi dilakukan analisis terhadap peningkatan minat belajar dengan membandingkan nilai rerata antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android pada materi pola bilangan.
2. Penilaian Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan yang dilakukan oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media. Untuk hasil skor oleh ahli materi 1 yakni 85%, ahli materi 2 memperoleh skor 81%, dan skor dari guru mata pelajaran adalah 73%. Sedangkan penilaian oleh ahli media dihasilkan skor 86% oleh ahli media 1, 79% oleh ahli media 2, 78% penilaian dari guru mata pelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli materi maka media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan termasuk dalam kategori layak.
 3. Penilaian siswa terhadap Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan dilakukan dengan dua kali uji coba. Pada uji coba kelompok kecil didapatkan skor 85%, termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian pada uji coba kelompok besar didapatkan skor 88,7%, termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan penilaian siswa terhadap media pembelajaran maka siswa memiliki respon positif terhadap media pembelajaran dan media pembelajaran sangat layak.

4. Perbandingan peningkatan minat belajar siswa pada saat sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran dapat dilihat melalui rerata yang diperoleh. Pada saat sebelum pembelajaran rerata minat belajar siswa adalah 45,81, sedangkan rerata minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah 49,26. Berdasarkan hasil rerata tersebut maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android pada materi pola bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian dan kesimpulan, berikut merupakan saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas di sekolah guna mendukung proses pembelajaran.
 - b. Diharapkan terdapat program pelatihan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya melakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
 - b. Guru sebaiknya tidak menggunakan media yang monoton supaya siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas harian.
 - b. Siswa sebaiknya memperhatikan setiap materi pola bilangan yang dijelaskan oleh guru.
4. Bagi Peneliti Lain
 - a. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan ruang

penyimpanan aplikasi yang lebih kecil dan dapat diunggah ke *playstore* atau yang sejenisnya sehingga aplikasi media pembelajaran dapat diakses oleh semua *HP* berbasis Android.