

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*), dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*) dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan tahapan-tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. pembuatan media ini menggunakan *software Microsoft Office Powerpoint* sebagai desain media, kemudian dirubah kedalam bahasa HTML5 dengan *software iSpring*, dan pembuatan aplikasi android dengan *software Intel XDK*
2. Media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*) dinilai “sangat valid”. Hal ini terlihat dari penilaian tiga validator yang menghasilkan nilai rata-rata total kevalidan sebesar 4,21.
3. Media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*), dinilai praktis oleh para ahli, dengan penilaian “2” yang berarti dapat digunakan dengan sedikit revisi.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai “efektif”. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa dan hasil belajar siswa.
 - a. Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*) telah memenuhi kriteria “efektif” dengan persentase rata-rata respon positif siswa sebesar 78,13%.
 - b. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan media pembelajaran matematika berbasis android (*mobile learning*) adalah 92%. Hal ini berarti siswa dinyatakan tuntas secara individual sekaligus telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini hendaknya dikembangkan untuk pokok bahasan matematika yang lain. Dengan harapan media ini bisa memperdalam wawasan siswa dalam pelajaran matematika dengan cara memberikan semua materi matematika untuk disajikan.
2. Media ini hendaknya dikembangkan kembali dengan menambah *quiz games*, agar mendapatkan media yang benar - benar diminati oleh pengguna.

