

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *Fiiwirate* dimulai dari tahapan *analysis, design, development, implemenation* dan *evaluation*. Melalui tahap *design* diperoleh sebuah media pembelajaran, selanjutnya masuk ke dalam tahapan *development* dengan memvalidasi media pembelajaran kepada validator. Kemudian dihasilkan sebuah media pembelajaran yang sudah direvisi dan untuk selanjutnya diujicobakan sebanyak 2 kali yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba dalam kelompok besar. Melalui hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Validitas media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrate* diperoleh melalui penilaian para ahli terhadap butir-butir pertanyaan pada lembar validasi yang menghasilkan penilaian akhir sebagai berikut: 1) hasil jumlah skor validasi media adalah 70 dengan rata-rata skor dalam persen adalah 83,5% setelah dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Skor rata-rata 83,5% terhadap media termasuk dalam kategori sangat valid maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrate* adalah sangat valid menurut penilaian validator, 2) hasil jumlah skor validasi terhadap materi yang ada pada media pembelajaran adalah 70 dengan rata-rata skor dalam persen adalah 92,8%. Skor rata-rata 92,8% terhadap keseluruhan isi materi yang ada pada media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrate* pada materi penyajian data adalah sangat valid menurut validator.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwirte* diperoleh melalalui uji coba kelompok kecil untuk melihat respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil ini, respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sudah mencapai semua aspek penilaian dengan kategori sangat praktis di mana

diperoleh skor rata-rata sebesar 93,33% dan respon siswa terhadap media pembelajaran juga sudah mencapai semua aspek penilaian dengan kategori sangat praktis dimana skor rata-rata yang diperoleh sebesar 81,07%. Sesuai dengan deskripsi di atas, dikarenakan pada uji coba kelompok kecil guru dan siswa memperoleh aspek penilaian dengan kategori sangat praktis, maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* yang dikembangkan adalah praktis.

3. Efektivitas media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* diperoleh melalui uji coba dalam kelompok besar. Pada uji coba ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,47%. Karena syarat keefektifan media pembelajaran adalah tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 85\%$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* telah efektif untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran kepada praktisi selanjutnya yang ingin menerapkan media pembelajaran matematika berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* pada materi penyajian data dan kepada peneliti lain yang ingin menindaklanjuti penelitian ini. Adapun saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri bagi siswa yang dapat digunakan di rumah maupun di dalam kelas.
2. Bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi *fiiwrite* untuk materi matematika yang lainnya.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini dalam ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah karena media pembelajaran yang dihasilkan ini belum diimplementasikan secara luas ke sekolah-sekolah lainnya.