

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian dan penjelasan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi Nilai Mutlak (Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak) di SMA Methodist 7 Medan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mencapai tingkat kevalidan yang sangat baik. Para ahli memberikan penilaian yang positif terhadap kualitas isi materi, tampilan, dan penggunaan media. Selain itu, persentase rata-rata skor validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah sebesar 87,77%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Persentase rata-rata skor validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah sebesar 90,38%, juga termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, persentase rata-rata skor validasi yang diberikan oleh ahli atau validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini sebesar 90,90%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kevalidan yang tinggi sesuai dengan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli perangkat pembelajaran. Hal ini memberikan keyakinan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam proses pembelajaran matematika.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Android* ini berhasil meningkatkan pemahaman matematis siswa. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 86,67%, yang melebihi target minimal 80%. Selain itu, angket keefektifan media juga menghasilkan respon positif dari siswa, dengan persentase respon positif sebesar 96,67%. Peningkatan kemampuan pemahaman

matematis siswa, seperti yang diperlihatkan oleh nilai gain ternormalisasi sebesar 0,685939, berada dalam kategori peningkatan sedang.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis Android ini juga terbukti sangat praktis dalam penggunaannya. Respon dari guru dan siswa yang telah mengujinya menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Pada uji coba kelompok kecil, media ini memperoleh respon positif sebesar 94,4%, sedangkan pada uji coba kelompok besar, respon positif mencapai 90,2%. Kepraktisan media ini tercermin dalam kemudahan akses dan penggunaannya. Siswa dapat mengaksesnya secara mandiri dengan bantuan perangkat Android mereka, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam memahami konsep matematis. Selain itu, guru juga merasa terbantu dengan penggunaan media ini karena menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Ini membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep matematis kepada siswa secara lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa, tetapi juga sangat praktis digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, disajikan saran yang dapat diikuti ataupun dilakukan berikut ini.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Android perlu dipelihara dan diperbarui secara berkala. Dalam hal ini, disarankan agar pihak sekolah atau pengembang terus memantau perkembangan kurikulum dan memastikan bahwa konten media tetap relevan dengan standar pembelajaran terbaru. Pemeliharaan ini juga mencakup peningkatan desain, penambahan materi tambahan, serta perbaikan bug atau masalah

teknis yang mungkin muncul seiring waktu. Dengan menjaga media ini tetap mutakhir, pengalaman belajar siswa dapat tetap terjaga dengan baik.

2. Penting untuk melakukan evaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa dan pemahaman matematis mereka. Sekolah dapat mengumpulkan data hasil tes, perbandingan dengan metode pengajaran tradisional, dan umpan balik dari guru dan siswa untuk mengukur efektivitas media ini. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk terus meningkatkan dan menyesuaikan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
3. Pada media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan kemampuan personalisasi yang lebih baik. Ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dalam kecepatan dan gaya mereka sendiri. Pengembang dapat memasukkan fitur-fitur lain seperti tes diagnostik awal untuk menentukan tingkat pemahaman siswa dan menyesuaikan konten sesuai kebutuhan mereka.