

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* berbantu aplikasi *appsgeyser* pada materi transformasi geometri kelas XI MA Darul Ulum dilakukan dengan prosedur pengembangan DDDE, yaitu 1) *Decide* (menetapkan) yang terdiri atas penetapan tujuan pembelajaran, tema, dan sumber daya; 2) *Desigh* (desain) yaitu tahap membuat *outlite*, *flowchart* ; 3) *Develop* (pengembangan) yang terdiri dari rancangan tahap pertama, revisi, dan rancangan tahap kedua; 4) *Evaluate* (evaluasi) yaitu tahapan uji coba produk yang dikembangkan.
2. Hasil analisis lembar validasi media pembelajaran berbantu *appsgeyser* berbasis *android* pada materi transformasi geometri dinilai oleh validator dengan nilai V 1,02 untuk media, 0,93 untuk materi, dan 0,86 untuk rencana pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan valid dan dapat digunakan.
3. Hasil analisis respon peserta didik diperoleh dengan rata-rata respon positif sebesar 72%, dan respon oleh guru diperoleh dengan respon sangat positif dengan nilai sebesar 100%, sehingga media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dapat dikatakan baik.

B. Saran-Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian penulis mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan pembelajaran online, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan mengawasi serta memeberikan penegasan yang lebih kepada siswa untuk mengikuri pembelajaran online secara tertib, baik itu dalam pemahaman materi, pengerjaan tugas dan pengumpulan.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi serta keaktifan dalam pembelajaran online.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis ini karena mengingat kekurangan dan keterbatasan yang ada di dalam penelitian ini.