

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berikut adalah hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa SMP kelas VII, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa SMP kelas VII yang proses pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE menurut teori Lee & Owens yang meliputi tahapan : (1) Analisis (*Analysis*) yang terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir, (2) Desain (*Design*) berupa perancangan kerangka produk yang akan dikembangkan, (3) Pengembangan (*Development*) berupa penyusunan kerangka dan spesifikasi produk dalam bentuk *storyboard* yang selanjutnya diproduksi hingga menghasilkan prototipe dan kemudian dinilai oleh para ahli, (4) Implementasi (*Implementation*) dilakukan uji coba produk pada praktisi lapangan, siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar, dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif untuk mengukur kualitas kelayakan produk yang dikembangkan.
2. Adapun kualitas media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa

SMP kelas VII yang telah melewati tahap validasi oleh para ahli yang diantaranya dari ahli materi mendapat skor rata-rata 91,67% dengan kriteria “Sangat Layak” dan dari ahli media mendapat skor rata-rata 92,31% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil dari uji produk oleh guru matematika mendapat skor rata-rata 97,78% dengan kriteria “Sangat Layak” serta hasil dari uji produk oleh kelompok kecil siswa kelas VII mendapatkan skor rata-rata 87,03% dengan kriteria “Sangat Layak” dan oleh kelompok besar siswa kelas VII mendapatkan skor rata-rata 84,46% dengan kriteria “Sangat Layak”.

B. Saran

Beberapa saran dan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis mobile learning melalui aplikasi RUMAT yaitu :

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) hanya menyajikan materi matematika untuk tingkatan siswa SMP kelas VII, oleh karena itu diharapkan penyajian materinya dapat dikembangkan pada tingkat sekolah yang berbeda pada penelitian selanjutnya..
2. Bagi peneliti lain disarankan agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber data untuk mengembangkan media pembelajaran tidak hanya pada sistem *smartphone* Android saja tetapi juga dapat digunakan oleh sistem *smartphone* lain. Perlu adanya pengembangan dalam segi video

pembelajaran maupun audio penjelasan agar siswa dapat lebih mudah lagi untuk memahami isi materi yang terdapat didalam media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning*.

3. Diharapkan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) dapat bermanfaat untuk guru studi matematika dan siswa dalam proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.