

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart App Creator* (SAC) pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan etnomatematika untuk siswa SMP kelas VII merupakan penelitian *riset and development* yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE dengan prosedur penelitian yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluation*. Selain itu, multimedia pembelajaran matematika ini menyediakan latihan-latihan soal yang interaktif dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi segiempat dan segitiga. Produk ini telah diujicobakan di SMP Negeri 2 Godean sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan skala yang lebih luas.
2. Media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menggunakan *Smart App Creator* (SAC) pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian ahli materi pada kriteria isi dan tujuan serta kualitas instruksionalnya diperoleh total skor 68 dan termasuk dalam kategori sangat baik serta hasil dari

penilaian ahli media pada kriteria kualitas instruksional dan kualitas teknis sebesar 51 dan termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, media pembelajaran memenuhi aspek praktis dilihat dari hasil angket respon siswa diperoleh total skor 1279 dan termasuk dalam kategori baik. Kemudian, media pembelajaran memenuhi aspek efektif dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 75,46 menjadi 88,53 dengan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 93,33%. Hasil tersebut menunjukkan $93,33\% > 80\%$ yang artinya bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Diujicobakan kembali ke beberapa sekolah sebagai pendamping pembelajaran siswa terutama disaat pembelajaran jarak jauh (Daring), agar siswa dapat lebih memahami materi sehingga hasil belajarnya meningkat dan mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal.
2. Berlanjutnya penelitian pengembangan media pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika khususnya menggunakan unsur gamelan karena masih banyak yang belum digunakan untuk menyampaikan pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika.