

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran Teman Ritma berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terhadap materi pokok aritmetika sosial menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis (*analyzed*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang memuat aspek pemecahan masalah.
2. Media pembelajaran Teman Ritma berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terhadap materi pokok aritmetika sosial memiliki kualitas layak dan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian dari ahli media yaitu memberikan skor 72 dengan kategori baik, dan penilaian dari ahli materi yaitu memberikan skor 52,5 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, media pembelajaran Teman Ritma praktis digunakan berdasarkan hasil angket respons siswa baik dari kelas uji coba skala kecil dan kelas uji coba skala besar. Kelas uji coba skala kecil memperoleh skor rata-rata yaitu 43,4 dengan kategori sangat baik, dan kelas uji coba skala besar memperoleh skor rata-rata yaitu 44,5 dengan kategori sangat baik. Media Teman Ritma memenuhi aspek efektif di

mana berdasarkan hasil uji statistik dan uji peningkatan rata-rata yang menunjukkan rata-rata peningkatan nilai *pretest* ke *post-test* pada kelas eksperimen lebih besar dari pada peningkatan nilai *pretest* ke *post-test* kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran Teman Ritma lebih jauh sesuai dengan arus perkembangan teknologi dan kurikulum yang sekolah gunakan atau materi lainnya.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang memuat 10 tahapan pengembangan agar dapat menghasilkan dan menyebarkan produk secara masal.