

## BAB V

### SIMPULAN DAN SASARAN

#### A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan metode *team's game tournament* (TGT) berbasis *android* ditinjau dari motivasi belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah yaitu: (1) *analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Menghasilkan media pembelajaran berformat \*apk yang berisikan media pengantar materi segiempat dan game tebak matematika.
2. Media pembelajaran matematika menggunakan metode *team's game tournament* (TGT) berbasis *android* ditinjau dari motivasi belajar siswa memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian ahli materi pada kriteria isi dan tujuan serta kualitas instruksionalnya sebesar 59 dengan kategori baik serta hasil dari penilaian ahli media pada kriteria kualitas instruksional dan kualitas teknis sebesar 50 dengan kategori baik. Selanjutnya, media berbasis *android* memenuhi aspek praktis dilihat dari hasil angket respon siswa sebesar 1175 dengan kategori baik. Kemudian, media berbasis *android* memenuhi aspek efektif dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 8% dari 68% menjadi 76%.

## B. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian “Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan metode *team’s game tournament* (TGT) berbasis *android* ditinjau dari motivasi belajar siswa” masih ada kekurangan dan keterbatasan peneliti. Keterbatasan-keterbatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya animasi yang digunakan dalam media.
2. Kurangnya pemahaman *action script 3.0* pada *Adobe Flash CS5.5*.
3. Media pembelajaran ini belum diuji cobakan ke beberapa sekolah.

## C. Saran

Untuk kedepannya peneliti menyarankan dalam pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan metode *team’s game tournament* (TGT) berbasis *android* ditinjau dari motivasi belajar siswa antara lain:

1. Animasi yang ada dalam media pembelajaran sebaiknya dilengkapi.
2. Diperdalam tentang *action script 3.0* untuk bahasa program *Adobe Flash CS5.5*.
3. Diuji cobakan kembali di beberapa sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam sehingga pengguna media pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan.