

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *truth or dare* (ToD) *math* berbasis *android* dengan materi segi empat merupakan penelitian *research and development* yang mengacu pada model pembelajaran ADDIE dengan langkah-langkahnya yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* dan menghasilkan media pembelajaran dengan format *apk*.
2. Media pembelajaran matematika menggunakan *truth or dare* (ToD) *math* berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mendapatkan kriteria valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli materi yang mendapatkan skor sebanyak 65 dengan kategori “sangat baik”. Serta hasil dari ahli media pada kriteria kualitas instruksional dan kualitas teknis mendapatkan skor sebanyak 67 dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya angket respon siswa mendapatkan 1045 dengan kategori baik, maka media pembelajaran memenuhi aspek praktis. Kemudian dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 8% dari 76% menjadi 84% maka dapat

dikatakan media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, peneliti memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan penelitian. Berikut merupakan beberapa keterbatasan yang dimaksud:

1. Media pembelajaran belum diujicobakan ke beberapa sekolah.
2. Kurangnya animasi yang digunakan dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan
3. Materi serta soal-soal yang terdapat dalam media pembelajaran terbatas

C. Saran

Agar media pembelajaran lebih baik kedepannya peneliti memiliki beberapa saran untuk peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran metematika *truth or dare (ToD) math* berbasis *android* diantaranya yaitu:

1. Diujicobakan kembali di beberapa sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam sehingga media pembelajaran matematika *truth or dare (ToD) math* berbasis *android* mencapai tujuan yang telah diharapkan.
2. Animasi yang ada dalam media pembelajaran sebaiknya lebih beragam agar siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Materi dan soal-soal yang ada dalam media pembelajaran sebaiknya lebih beragam atau bisa menggunakan materi pada bab yang lain.